AMIGA NEWS

Amiga NEWS
& Vidéo Numérique



ISSN 1164-1746

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

HiQ et Index annoncent le portage de l'OS sur Alpha

INSIDE OUT
un Amiga sur carte PC !

Projet ALPHA

ZORRO III MICRONIK

RIP AUDIO

PRELUDE V TOCCATA

CASABLANCA

LES FANZINES

INTERVIEW:
THOMAS DELLERT DE DCE

Aladdin 4D

Février 1998 n°109. Suisse 12FS,
Belgique 250FB, Canada 8.50$.

SOMMAIRE

Portage sur Alpha 3
News Allemagne 6
L'assiette Anglaise 10
Logiciels Be 14

Tests Hardware
Zorro III Micronik 18
Prelude v Toccata 26
Casablanca 57

Tests Soft & CD
Rip audio 36
Aminet 21, 22 43
Aladdin 4D 50

Spécial
Entretien avec T.Dellert de DCE 22
Amiga Pro - Ethologie 34
Les Fanzines 30

Série
Musique 38
HTML 16
Niouznet 28
Pioscope 13
Les Potins de Ramses 13
Pratique de LightWave 58
News Vidéo 39
Imagine 55
Real 3D Workshop 54
Domaine Public 46
Jeux 60

Courrier 40
Les petites annonces 41
Les clubs et l'abonnement 42

Editorial

Souvenir, attention, danger! Les projets indépendants estampillés "Powered by Amiga" se multiplient. Normalement, ces produits doivent faire l'objet d'un contrôle par Amiga Inc, filiale de Gateway, avant de recevoir l'aval de la marque. Mais jusque là, ceci n'a pas été le cas, et nous avons le triste spectacle d'utilisateurs qui achètent de tels produits et qui se trouve face à des incompatibilités importantes (voir notre article sur le 1500 de Micronik).

Les dangers d'un développement rapide sur Amiga sont soulignés dans notre interview avec Thomas Dellert, directeur de DCE, la plus grosse société de réparation Amiga, qui lui-même prépare le lancement d'un nouveau "compatible Amiga", l'A5000. Il exprime ses doutes quant à la capacité des ses concurrents (Index et son Boxer, Micronik et son A1500) de réaliser un bus Zorro III sans problème, mais nous n'avons pas encore vu le sien, non plus.

Phase 5 a choisi la route de non-Zorro, en proposant les cartes filles multi-fonctions (accélératrice, contrôleur SCSI, support de carte graphique), et on peut dire sans exagérer que jusque là, leurs produits ont été des valeurs sûres. Leurs cartes PowerPC pour A3000 et A4000 semblent continuer sur cette voie, et les futures cartes PPC pour A1200, vont sûrement jouer un rôle important dans l'avenir de la machine.

Atéo Concepts aussi, contournera le Zorro avec son futur bus custom qui, tout en laissant la possibilité d'utilisation d'une carte A1200 de Phase 5 ou autre, proposera de multiples cartes d'extension à moindre prix.

AmigaNews fera tout son possible pour tester ces nouveaux produits le plus rapidement possible. Mais nous comptons sur vous aussi, pour nous tenir informés de vos expériences, heureuses ou malheureuses, pour nous aider dans cette tâche.



SPECIAL - LES FANZINES

Page 30

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication: Bruce Lepper

Secretaire-Comptable: Brigitte Cabrera

Ont participé à ce numéro:
Franck Anière, Sébastien Bouchex, Alain Bourgery, Denis Bucher, Frédéric Calendini, Hilaire Honorin, Jean-François Horvath, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Rémi Moréda, Fabrice Mansat, Véro Petit, Jac Pourtant, Jean-Pierre Richard, Hervé Sonneville, Hans Toso, Eric Vannueten, Pascal Willano, Benjamin Yoris

NOTRE COUVERTURE

La couverture a été faite à partir d'images rendues par *Aladdin 4D*, montées et retouchées dans *TV-Paint 3.6.*

INDEX DES ANNONCEURS

ACM PRODUCTION	11	PHOENIX	37
ADFI	35	PRAGMA	17
AFLE	13	SERELE	35
APPLIMATIC	25	SLD	7
DELTA GRAPH'X	29	TURTLE BAY DIRECT	27
DUCHET	33	VOTRE SPECIALISTE	41
FDS	59		

COPYRIGHT ©NewsEdition 1998
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga International, Inc.
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga International, Inc.

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 05-61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 05-61 63 95 05, fax 05-61 99 05 32.
Tirage: 21000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

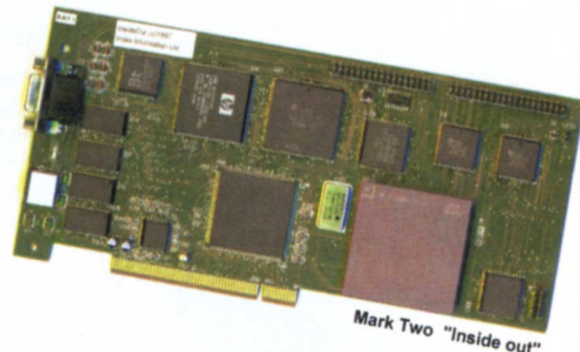
Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

DOUBLE ANNONCE CHEZ HiQ-INDEX

• UN AMIGA SUR CARTE PCI
• PORTAGE AMIGAOS SUR ALPHA

La société britannique HiQ a créé la surprise le 8 janvier, en annonçant la sortie imminente d'un Amiga sur carte PCI pour machines Intel et Alpha, et le portage de l'AmigaOS sur processeur Alpha.

HiQ, est en partenariat avec Index Information, inventeur de la carte PCI, qui n'est autre que le mystérieux produit Inside-Out dont Index parle depuis six mois., Le portage sera fait en collaboration avec Amiga Inc, proprietaire du système Amiga.


Mark Two "Inside out"

Inside Out est un Amiga à part entière sur une carte qui s'insère dans un connecteur PCI sur PC ou machine Alpha. Le fait d'utiliser le bus PCI, enlève le besoin de câblage ethernet, parallèle ou série entre les deux ordinateurs, et augmente la vitesse de communication entre Alpha et Amiga de l'actuel 600ko/sec (ethernet) à 100 Mo/sec! C'est à dire, dix fois la vitesse des connecteurs Zorro III de l'Amiga.

Avec le logiciel Siamois de HiQ gérant les échanges, il sera possible, par exemple, de capturer des séquences vidéo avec une carte sur le PC ou Alpha, et de les voir en temps réel dans une fenêtre Amiga. L'Amiga aura une vitesse d'affichage grandement accrue, grâce aux cartes graphiques PCI très performantes.

Le grand avantage de travailler à travers Windows NT ou 95 de cette façon est que toutes les pilotes de Windows sont immédiatement utilisables directement par l'Amiga. Pour imprimer, il suffira d'envoyer l'impression comme d'habitude, mais la commande passera par la pilote Windows. Ainsi, les pilotes des scanners et autres périphériques du monde PC, souvent de très bonne qualité et souvent introuvables sur Amiga, deviennent disponibles. A nous les dernières cartes graphiques et la vitesse du bus PCI !

La carte comporte un contrôleur IDE et connecteur floppy et il sera possible d'installer un disque dur qui a été formaté sur Amiga, La possibilité de pouvoir utiliser PC-SCSI ultérieurement n'est pas exclue. L'Amiga lira les file-systèmes PC: NTFS ou FAT via le bus PCI. Pas besoin, donc, de séparer les fichiers Amiga et NT. Ce changement de file système sera aussi transparent à l'utilisateur Amiga que, par exemple, l'utilisation d'AFS, un alternatif et très rapide file système disponible sur Amiga. Autre grand avantage: l'Amiga aura accès au réseaux de PC (déjà possible avec le Siamese actuel).

La partie Mac utilisera ce même système.

Les stations Alpha à 533MHz coûtent environ 20 000F, (ce qui n'est pas cher au prix du MIPS et du FLOPS comparé a Wintel) et avec la carte Inside Out, environ 25 000F. A la fin du portage de l'AmigaOS en code native Alpha (dans un an et demi selon les prévisions de HiQ) le prix devrait être d'environ 15 000F pour un système entier. A ce moment-là, la carte Inside Out ne sera plus nécessaire, sauf pour compatibilité ECS-AGA, et avec les anciens logiciels qui ne tournent pas sur l'AmigaDos en native Alpha.

Pour ceux qui préfèrent acheter leur station Alpha ou PC ailleurs que chez HiQ (ou ceux qui ont déjà un PC et Windows NT), il sera possible d'acheter la carte Inside Out et le logiciel Siamese RTG v3.0 séparément.

Portage en étapes

La disponibilité de l'Inside Out est prévue pour le deuxième ou troisième semestre de cette année. A la même période, HiQ et ses partenaires (l'identité desquels n'a pas encore était révélée) commenceront le portage de l'AmigaOS vers l'Alpha, qui tournera à ce moment-là à 767MHz.

Le portage procédera par étapes, en commencant par les parties de l'AmigaOS qui se prêtent le mieux à un traitement par l'Alpha à la place du 68060: graphisme, son, gestion de fichiers... Certaines fonctions (math, par exemple) seront améliorées, et de nouvelles fonctions ajoutées à l'OS pour permettre aux logiciels d'appeler les bibliothèques mathématiques, etc., pour accélérer les opérations en virgule flottante. Graduellement, le code 68k sera remplacé par du code Alpha, et après un an et demi de travail, l'AmigaOS se retrouvera intégralement en code natif Alpha. On a du mal a imaginer la vitesse d'un tel système.

Les ventes paieront le portage

Stephen Jones de HiQ nous explique:

"Si les gens attendent que le portage soit fini, il ne sera jamais fini. C'est pour cela que nous proposons, avec la carte Inside Out, dès le premier jour, un vrai, puissant Amiga et une vraie machine Windows NT dans la boîte. Bien sûr, on peut exécuter des



Stephen Jones montre son Siamese à Londres



Les 6 étapes du projet de portage

Par Jac Pourtant

HiQ a des plans ambitieux. Je pense que des voies intéressantes sont ouvertes de ce côté pour les amigaphiles. Le Projet Alpha n'est ni plus ni moins que le portage d'AmigaOS sur processeur Alpha. N'oublions pas que ces processeurs sont parmi les plus rapides sur le marché dans des plages de prix moyennes.

Le plan d'action est ainsi ficelé :

Phase 1. Disponibilité immédiate : Siamese RTG 2.5, permet d'ores et déjà de relier un Amiga à une plate-forme Alpha grâce à une carte Ethernet. <http://www.siamese.co.uk/pr-alpha.htm>

Phase 2. Premier trimestre 98. Fournir les additifs suivants :
- a. Kit de connexion Siamese RTG 2.5 et connexion Ethernet.
- b. Unités "Access" (Système Amiga complet installable dans une baie 5,25) reliées au système Alpha hôte par Ethernet avec un ensemble combiné vidéo hybride digital/analogique.
- c. Fournir un système complémentaire Amiga pour les VidéoToasters américains afin de créer un studio 3D/vidéo NTSC intégré délirant.
- d. Fournir "AmigaForever" (émulation Amiga) gracieusement aux utilisateurs Alpha pour les attirer ou les faire revenir à Amiga.

Phase 3. Déjà en phase finale de développement mais il est déjà possible de le commander (disponibilité prévue : 2ème/3ème trimestre 98). Comportant la carte PCI Amiga de chez Index **Inside Out** et *Siamese TRG 3.0*, ce système créera le plus sophistiqué système combiné MultiOS Amiga/ Alpha, "powered by Amiga".

* Compatibilité totale Amiga 680x0 avec au moins l'AmigaOS 2.1+.
* ChipSet AGA intégré 30% plus rapide.
* 68040 ou 68060 intégré cadencé jusqu'à 75 MHz (en fonction du CPU).
* Conception PCI Amiga sur carte-mère PC/Alpha.
* Gestion des bus PCI, ISA, USB et standard.
* Communication entre le CPU Amiga, le CPU PC/Alpha et les cartes PCI à vitesse de bus PCI.
* Accès Amiga aux derniers modèles de cartes graphiques haute vitesse avec les derniers pilotes.
* Sortie graphique 3D OpenGL totale
* MPEG, AVI, Quicktime, vidéo pour Amiga.
* Accès aux cartes d'acquisition vidéo digitale à bas prix.
* Accès audio 16 bits, système audio WAVE au moins par AHI.
* L'Amiga peut émuler des logiciels MacIntosh sur des cartes graphiques ultra-rapides.
* Ce nouvel Amiga s'intègre complètement à Windows NT afin de créer un système robuste et facile à utiliser Amiga/MacIntosh/Windows.
* Vitesse Alpha atteinte au deuxième trimestre 98 : 767 MHz.
* Alpha/PC obtient un emplacement de carte vidéo Amiga pour faire tourner directement le Vidéo Toaster de l'Alpha/PC.
* Véritable Multi/OS et multiprocesseur pour la première fois.
* Les utilisateurs MacIntosh 680x0 obtiennent ainsi une incroyable accélération et émigrent vers NT.
* Ce système tourne actuellement au travers d'Ethernet en phase 1, et ce sera une véritable solution "One Box".

Phase 4. Plan de portage AmigaOS vers Alpha. (Départ 2ème trimestre 98). En parallèle avec la phase 3, le but est d'obtenir un Alpha totalement compatible avec l'Amiga. Une fois atteint, les autres OS suivront facilement. Ceci devrait permettre des prix abordables.

Phase 5 (non, pas ceux-là). Une fois ce système terminé, tous les utilisateurs qui auront acheté le portage Alpha recevront leur première mise-à-niveau. Ceci signifie que certaines sections pourront être gérées par l'Alpha et soulager ainsi l'AmigaOS en les accélérant notoirement (graphiques, audio, maths en virgule flottante, etc...)

Phase 6. Première moitié 99. Une fois terminé, l'OS entier sera uniquement basé sur Alpha et n'utilisant la carte Amiga que pour les applications limitées par le ChipSet Amiga en espérant toutefois qu'une émulation logicielle ECS et AGA pourrait remplacer cette solution. [HiQ, <http://www.hiq.co.uk/>]

SUITE DE LA PAGE 3

logiciels Mac avec un émulateur Mac sur Amiga, et très rapidement, grâce au PCI.

"Ce sont les ventes de ces machines qui vont financer le portage de l'OS. Nous avons bien sûr d'autres ressources, mais il est impératif que les gens votent avec leur chéquier."

"On proposera une licence permettant aux utilisateurs de payer une certaine somme pour chaque mise à jour du portage. On espère sortir une nouvelle version chaque trimestre, et en achetant les mises à jour, les utilisateurs vont aider à fonder cet effort. En plus, leurs machines vont aller de plus en plus vite avec chaque nouvelle version.

Inside-Out fonction sur un PC

"Je trouve que les Alpha sont les meilleures machines, parce qu'elles sont si rapides. Nous avons considéré le PowerPC, mais il me semble que si on prend l'Alpha, et utilise Windows NT pour les choses qu'il fait bien, l'Amiga peut retourner vers une plus grande audience graduellement et doucement. Les gens vont, je l'espère, apprendre à l'apprécier comme une partie d'un système combiné. Il n'y a jamais eu une machine qui fasse tourner les logiciels Mac, Amiga et Windows.

"Il sera possible d'utiliser la carte sur un PC sous NT ou 95, mais nous n'allons pas porter l'AmigaOS sur Intel. L'Alpha est beaucoup plus vite, et son prix va diminuer avec le temps. Il y a un projet pour faire des set-top box avec Alpha sous AmigaOS. Pour les fonctions concernant vidéo digitale et décodage de signaux de satellites, l'Alpha est parfait. Il intègre les instructions qui facilitent le décodage MPEG2. Si vous ajoutez une version comprimée de l'Amiga chipset, et l'AmigaOS, vous avez un système qui est parfait pour les set-top box."

Pour les utilisateurs Mac aussi

Mais les amigaïstes ne sont pas les seuls acheteurs visés par Mick Tinker et Stephen Jones. La carte sera vendue dans le marché Mac comme un produit qui permet de faire tourner les logiciels Mac sur une machine Alpha-NT. Pour les utilisateurs d'anciens Mac (68040), ce sera une façon de profiter des derniers logiciels NT, et ce, à très grande vitesse, grâce à l'Alpha, tout en gardant la possibilité d'utiliser leurs logiciels Mac à une vitesse plus rapide (grâce au 68060 et une carte graphique rapide sur bus PCI), sans savoir que cela passe par un émulateur Mac sur Amiga!

La stratégie de Stephen Jones va encore plus loin. Pour lui, une fois accoutumé à leur nouvelle machine, les ex-utilisateurs Mac pourraient apprendre, via une mise à jour, de l'existence du système Amiga dans la boîte, et être tentés (en vu des nouvelles performances époustouflantes sous Alpha) de l'adopter!

La trois-en-une

L'autre grande idée que HiQ voudrait imposer est celle d'un ordinateur qui est audessus des guerres de OS.

"Nous voulons créer ce phénomène Amiga-Mac-PC" dit Stephen Jones. "C'est un boîtier multi-OS qui signifie que, dorénavant, vous n'avez plus à vous inquiéter pour l'OS. Si vous aimez les logiciels Mac, vous les exécutez, si vous aimez des logiciels Amiga ou Windows, pareil. Tous les oeufs sont dans le même panier. Vous pouvez swaper les fichiers entre eux. Le Siamese fait cela déjà!"

D'après le patron de HiQi, la carte InsideOut, avec ses possibilités de communication instantanée à travers le bus PCI, rendra enfin crédible ce concept.

"Nous serons beaucoup plus rapide qu'une carte CybergraphX sur un bus Zorro. L'Amiga aura enfin OpenGL, et ce sera très rapide. Des jeux pourraient être écrits pour en profiter. J'aime espérer que dans deux ans, nous aurons des machines Alpha à 10 000F, parce que si on parle d'Alpha en projet de set-top box ils vont pouvoir vendre les circuits beaucoup moins cher. Et encore, après le portage sur Alpha, nous allons peut-être porter AmigaOS sur Intel . Nous ne savons pas encore.

Windows ou non ?

"Pour le portage, il y a deux avis différents:

- on peut porter intégralement AmigaOS et ajouter les fonctions pour devenir indépendant de Windows à la fin, ou

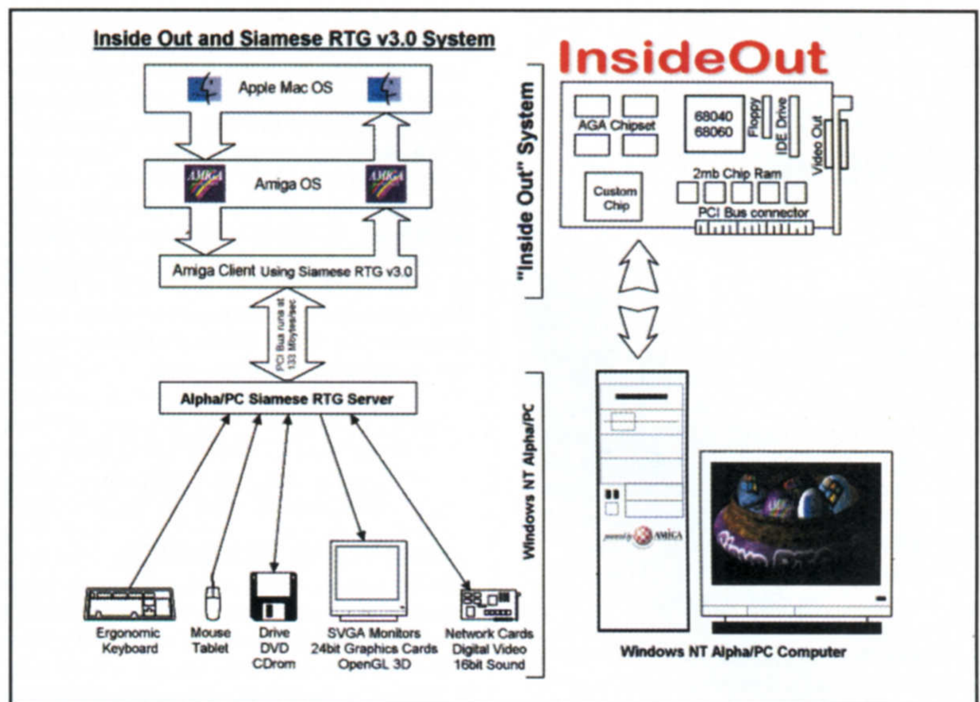
- on peut porter d'une façon partielle qui requiert la présence de Windows.

"Je pense personnellement qu'il vaut mieux garder WindowsNT et utiliser les trois plates-formes. Pour les projets comme les set-to box cependant, il faut faire un portage indépendant de AmigaOS. A ce moment-là, les pilotes deviennent un vrai problème. On ne peut plus utiliser les nouvelles cartes graphiques, etc. Avec la présence de NT on est toujours à jour sur l'Amiga, grâce à Microsoft!

Un portage "propre"

"Nous avons déjà eu des e-mails de gens sur la mailing liste de PIOS demandant que nous fassiez notre portage proprement, ce qui facilitera un portage ultérieur sur PowerPC. Nous ne voyons pas de problème en ce regard. Ce n'est pas nous qui allons fixer les règles pour le portage. Il y a déjà un conseil en cours de création, qui assurera que le travail est fait correctement. Nous voulons simplement pousser, dire "allons-y". Nous allons payer pour le portage sur Alpha et nous allons le faire correctement, pour permettre à d'autres gens de prendre la relève et de le porter sur d'autres plates-formes. Il s'agit de démarrer. Si personne n'actionne le démarreur, rien ne se passera.

"La première chose à faire est d'enlever la dépendance sur le chipset Amiga, et puis de le remettre, peut-être en forme d'un Devs-



Monitor, pour la compatibilité. Je crois que le chipset est important, mais je n'aime pas l'idée que l'Amiga soit obligé d'avoir le chipset. Il y a la possibilité d'émuler AGA en logiciel. UAE fait cela. Ou bien avec notre carte, vous avez le chipset AGA et il suffira de charger un pilote AGA.device, et vous avez une sortie vidéo pour le Toaster. Le noyau du système doit pouvoir passer sur différents processeurs: PowerPC, Alpha, Intel... Mais nous ne pouvons pas faire tout ça. Il y a déjà beaucoup de travail pour démarrer notre projet.

Toujours plus vite

"Il faut d'abord ré-écrire les librairies Amiga pour accélérer les fonctions en virgule flottante, pour permettre que les calculs les plus critiques se fassent sur l'Alpha. C'est à dire que nous allons patcher des parties de l'OS pour les rediriger vers l'Alpha. Petit à petit, nous allons prendre de plus en plus de l'OS et le passer sur l'Alpha. A la fin, on arrive au dernier morceau, on le porte, on ferme la porte et on éteint la lumière!

ANews: Phase 5 a évoqué (au moment de l'achat par Gateway) un portage similaire et graduel de l'AmigaOS sur leurs cartes PPC.

Stephen Jones: J'espère qu'ils le feront. Phase 5 a de l'avance sur nous. Leur cartes sont déjà disponibles. Notre avantage à nous, c'est que nous allons fournir un hybride Amiga-Alpha très rapide, avec accès aux logiciels Windows, Amiga et Mac, et qui deviendra de plus en plus rapide avec le temps.

Le risque du RISC

"C'est un pari, nous le savons, mais je crois que nous avons une chance de faire bouger les choses, cela dépend du marché Amiga, et du marché Mac. Je ne sais pas combien il reste encore d'amigaïstes qui paieraient 20 000F pour une machine. Moi, oui. Mais j'ai l'impression que ce sera l'utilisateur Mac qui paiera pour le portage de l'Amiga."

ANews: Serait-ce un portage simple, ou avec modification de l'OS?

Stephen Jones: "J'aimerais l'améliorer en cours de route. Tout le monde a sa petite préférence. J'aimerais prendre la version 3.1 OS de base, enlever le chipset, et si possible, ajouter quelques améliorations comme protection de la mémoire. Mais ce sont des travaux importants, et nous allons peut-être avoir des difficultés pour tout faire, pour être honnête. J'aimerais penser que d'autres gens participent, des gens sur PowerPC ou autre, pour que le travail soit achevé."

ANews: Etes-vous certains d'obtenir une licence pour ce projet?

S.Jones: Ca c'est entre eux et nous...

(Ed: en reponse à la même question, Mick Tinker nous à dit oui, et que le travail de portage sera fait en collaboration avec Amiga Inc., et avec les cources de l'OS)

ANews: Avez-vous un prototype qui fonctionne?

S.Jones: C'est sur le point de fonctionner. Le software est terminé, mais la carte attend le dernier morceau de logique. Après Cologne, Mick Ticker a eu beaucoup de demandes pour le Boxer et il a fallu s'occuper de ça. Nous ne sommes pas de grosses sociétés, mais derrière, il y a des investisseurs qui suivent la situation. S'il y a un bon démarrage, il y aura des investissements importants.

ANews: Un mot pour la fin?

Stephen Jones: Au moment où le portage de l'AmigaOS sur l'Alpha sera terminé, dans environ deux ans, l'Alpha tournera à 1GHz. L'Amiga sera si puissant... il sera éblouissant. ■

MINI-EDITO

EL(ECTR)ISE OU LA VRAIE VIE

Avez-vous erré dans les corridors déserts de l'Internet pendant les fêtes ? Ça faisait tout drôle, le traffic était presque nul. C'est bon signe même si c'est un peu généralisé pour tous les internautes à la même date. Ils redescendent enfin sur terre et réapprennent la "communication" à l'ancienne, c'est-à-dire, avec des mots qu'on dit avec la bouche et qu'on entend directement avec les oreilles. On s'embrasse, on se retrouve, on se touche, on se fait des cadeaux et on boit du champagne pas virtuel, les abus ne sont eux non plus pas virtuels...

Je trouve ça très rassurant que les gens quittent leur tour d'ivoire pleine d'octets pour quelques temps. C'est le moment de s'apercevoir qu'on peut vivre sans. Gardons toujours cela à l'esprit, même si la technique nous permet de vivre de passionnants moments. Tout repose sur la fragile "fée électricité", si elle venait à être malade, il nous faudrait revivre comme avant. Autant toujours être prêt à l'éventualité...

MAYA

Lorsque j'ai pour la première fois lu ce terme de "brouteur" pour tenter de traduire l'intraduisible "browser", j'ai trouvé le terme amusant et je l'ai adopté. Depuis, "butineur" est arrivé, et outre qu'il est plus poétique, il correspond mieux, je crois, à nos logiciels Amiga, qui ne sont pas (encore) particulièrement des bêtes à avaler n'importe quoi en dévastant tout sur leur passage. Comment se fait-il qu'on ne puisse en effet toujours pas charger un site entier, d'un seul coup, d'un seul ?

ADIEU AMIGA-MAGAZIN

Je vous l'avais dit, Amiga Magazin cesse de paraître, le dernier numéro est celui que j'ai entre les mains pour les news de ce mois-ci. Je ne peux pas dire que je le regrette à présent, tant il était devenu anodin, mais je voudrais tout de même avoir une pensée rétrospective reconnaissante pour la qualité et la quantité des informations qu'il véhiculait dans les années 87-92. C'est avec ce magazine que je suis entré dans le monde Amiga et je lui dois énormément.

A présent, le magazine survivra vaguement à travers un supplément de 32 pages dans "PC GO!", le magazine PC de la même maison d'édition, d'ailleurs sous l'égide de l'ancien rédacteur-en-chef, Albert Absmeier, et de son successeur, Stefan Quinkertz. Leurs arguments pour faire passer la pilule, sont que de nombreux amigaïstes étant passés sur PC, mais conservant amoureusement leur Amiga. Ils trouveront là toutes les infos regroupées dans un même magazine. Il faut bien dire quelque chose, et se demander ce qu'on dirait en pareille situation, ce qui peut pendre au nez...

INFOS D'ALLEMAGNE (01/98) de Jac Pourtant (jac@avignon.pacwan.net) (pour le numéro de février 98)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parues dans les revues Amiga Magazin et AmigaPlus de janvier 98 et ni ma responsabilité, ni celle du journal ne sauraient être engagées, de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

NOUVEAUTES MATERIELS

EVOLUTION DE L'A-5000

DCE a réagi à la critique souvent faite portant sur le choix du processeur 68030. C'est un 68040 qui va le remplacer. Un contrôleur SCSI-II optionnel apparaît, ainsi que la possibilité de mettre des cartes spéciales PowerPC de phase 5, ce qui était alors réservé à l'A-6000. Le prix doit de toutes façons rester inférieur à DM 2000.

CATWEASEL ADVANCED FLOPPY CONTROLLER

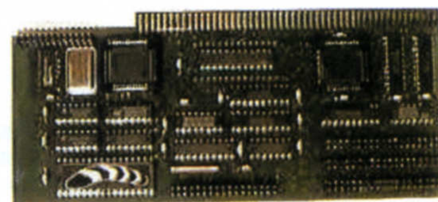
- Un nouveau contrôleur qui lit les disquettes Amiga, Commodore, MacIntosh, Atari et Sinclair !
- Des interfaces IDE contrôleurs Buddha & Idefix pour Amiga avec pilotes ATAPI.
- La carte son ISA Catweasel MPG et AHI (Windows, DOS et Linux) n'utilise ni DMA ni IRQ !
- La carte Zorro pour Amiga 2000, 3000 and 4000 Catweasel & Buddha combinés, et Catweasel MK-II pour les Amiga 1200 et 4000.

Catweasel utilise les lecteurs de disquettes standard 3.5 et 5.25 pour lire les formats suivants :

- CBM 1541 (DOS 2A), - CBM 1571 (DOS 2A), simple face & double face, - Amiga OFS - Amiga OFS localisé - Amiga FFS-Amiga FFS localisé - PC FAT12 - PC FAT16 - PC VFAT12 - PC VFAT16

via fichier disk-image (et donc également secteur par secteur)

- CBM 1541, 5.25" simple face 170 ko
- CBM 1571, 5.25" simple face 170 ko
- CBM 1571, 5.25" double face 341 ko
- CBM 1581, 3.5" double face 800 ko
- Amiga, 3.5", double face 880 ko
- Amiga, 3.5", double face 1760 ko
- Amiga, 5.25", double face 880 ko
- Amiga, 5.25", double face 1760 ko
- Atari ST, 3.5", double face 720 ko
- Atari ST, 3.5", double face 800 ko
- Atari ST, 3.5", double face 1440 ko
- IBM PC, 3.5", double face 720 ko
- IBM PC, 3.5", double face 1440 ko
- IBM PC, 5.25", double face 360 ko
- IBM PC, 5.25", double face 720 ko
- IBM PC, 5.25", double face 800 ko
- IBM PC, 5.25", double face 1200 ko
- Catweasel-Extra, 3.5", double face 1160 ko


CatWeasel

- Catweasel-Extra, 3.5", double face 2380 ko
- Apple Macintosh, 3.5", simple face 400 ko
- Apple Macintosh, 3.5", double face 720 ko
- Apple Macintosh, 3.5", double face 800 ko
- Apple Macintosh, 3.5", double face 1440 ko
- Apple IIe, 5.25", simple face 140 ko

(accès seulement par secteur) Sinclair QL

(bientôt) Atari 800XL (lecture seule pour le moment)

(pas encore) Armstrad 3", floppy 8 pouces, (envoyez-leur un lecteur et quelques disquettes)

Pour le moment, seule la version Amiga peut écrire la plupart des formats sur disque. La version PC-ISA pourra bientôt (une mise-à-jour logicielle suffira) être opérationnelle et supportera 4 contrôleurs, c'est-à-dire 8 lecteurs !

Norbert HALEY, Poste Restante, P.O.Wellesley St. Auckland, New Zealand, <norb@kcbbs.gen.nz>. Pour les prix, consultez <http://www.rat.de/ apd/catweasl.htm>

NOUVEAUTES LOGICIELS

Camouflage

Le séquenceur 32 bits "Camouflage" Midi Audio existe en versions B (MIDI) et AB (16-bits audio). La version B est mise à niveau de 1.66 à 1.75. Les caractéristiques sont les suivantes :

- Nombre illimité de pistes.
- Construction des morceaux en "patterns".
- Haute définition jusqu'à 768 ppq pour un timing-MIDI exact.
- Différentes optimisations de timing.
- Compatibilité totale cartes graphiques (EGS, CybergraphX, Picasso96) et multitâche total.
- Optimisation 32 bits pour OS 2.0/3.0.
- SMPTE/MTC et horloge MIDI.
- Jusqu'à 8 ports MIDI pour plus de 16 canaux MIDI.
- Editeurs d'"events", de piano, d'onde et de percussions.
- Beaucoup d'effets en temps réel: écho, partage, accords, etc...
- Actualisation graphique rapide de l'éditeur.
- Editeur de blocs et de pistes.
- De très nombreuses possibilités d'édition.
- Tableau de changements de tempo ou/et de mesures et de "Voix".
- Programmation de quantification de "Groove" (Rythme).
- Générateur de messages MIDI programmables (par ex. table de mixage MIDI).
- Gestion du pool SysEx.
- Les fichiers MIDI 0/1 peuvent être chargés et sauvegardés. (démos sur <http://www.geerdes.de>)
- Editeur spécial GM/GS.
- MTC/SMPTE.
- Couplage Karaoké.
- Mise à niveau (par ex. audio) par l'Update-Service.

- Complètement en allemand.
- (A partir de la version 3.0, l'impression de partitions sera possible).

La version AB (Audio+Basic) passe de 2.04 à 2.13. Celle-ci permet de travailler sans MIDI et complètement sur pistes audio sur disque dur.
- L'enregistrement et la restitution de MIDI et de l'Audio en parallèle sont possibles et même en Duplex total. On pourrait comparer le système à un magnétophone virtuel avec addition de MIDI.
- Les données audio peuvent être traitées comme des données MIDI.
- Un nombre illimité de pistes est à disposition.
- Pour un 68040 à 25 MHz, 4 pistes. Pour un 68060 à 50 MHz, 12 pistes en 16 bits 44,1 kHz.
- Les calculs de données audio se font toujours en 32 bits en interne.
- L'accès se fait de n'importe quel device (HD,CD-ROM,RAM-Disk,ZIP, réseau...)
- Grâce à la macroaudio.library (version 0.93), les cartes suivantes sont reconnues automatiquement : Toccata, MaestroPro, (à partir de la version AB 2.08, Prelude).
- Les données enregistrées sont sauvegardées en MAUD ou AIFF (16 bits), pour l'échange avec Samplitude, SoundFX, AudioLab, etc...
- Les fichiers WAVE sont reconnus.
- Les fichiers peuvent être temporairement chargés en RAM (pour peu qu'on en ait suffisamment) pour accélérer les calculs et ainsi augmenter le nombre de pistes.
- Table de mixage audio avec volume et balance (à venir des effets en temps réel).
- Editeur de segments (clips à l'intérieur d'un échantillon).
- Editeur d'enveloppe.

La version B 1.75 coûte DM 159, la version AB 2.15 DM 219. Deux paquets comprenant une interface MIDI (4 out, 1 in, 1 thru) sont proposés : avec la version B DM 199, avec la version AB DM 259. [SEK'D]

NOUVELLES DE CHEZ HAAGE & PARTNER

NetConnect n'est pas encore disponible et ils attendent toujours une date de la part de l'éditeur britannique.

MERAPI en est arrivé à la phase finale de son développement. Ils espèrent obtenir une version bêta en janvier (traduisez février/mars).

EasyWriter est de nouveau en plein chantier. Il avait dû être mis de côté afin de pouvoir se concentrer sur le développement PowerPC de StormC. Il est redevenu à présent l'objectif prioritaire et il sera prêt dans quelques mois.

CROSS UPDATE ADPRO - IMAGEFX

Pour la première fois dans l'histoire de Nova Design, voici une chance unique pour tous les utilisateurs de ADPro. Ceux-ci pourront, pendant une période limitée, bénéficier d'une "mise-à-jour transfuge" d'ADPro vers ImageFX.

Jusqu'au samedi 28 février 1998, cette offre vous coûtera seulement US$ 179. Pour ce faire, il vous suffit d'envoyer la page de couverture de votre manuel ADPro (pour les dracoïstes qui n'ont pas de manuel, envoyer une photocopie du cédérom DraCo en inscrivant le numéro de série du DraCo) avec un chèque, mandat, ou les données de votre carte de crédit, et ImageFX 2.6 vous sera aussitôt envoyé. Pour tout renseignement : 1-800-IMAGE-69 or (804) 282-1157 1-4pm eastern US time.

Nova Design, Inc. 1910 Byrd Avenue, Suite 204 Richmond, VA 23230 USA Attn: CROSSGRADE. Contact: Bob Fisher http://www.novadesign.com

AMIGA APACHE 1.3B3 WEB SERVER

Le programme serveur professionnel "Apache", qui est utilisé par 40 % des serveurs sur le plan mondial, vient d'arriver dans sa version Amiga 1.3b3. On peut le télécharger à <http://www.xs4all.nl/~albertv/apache/index.html> Il utilise les mêmes fichiers de configuration que -et est totalement compatible avec- l'original "Unix Apache", mais il est en outre valorisé par la possibilité d'utiliser des scripts ARexx, bien qu'il n'ait pas de port lui-même, ce qui permet donc de le coupler avec un programme de base de données.

Pas moins de 2 mailing-lists lui sont consacrées <majordomo@spinnewiel. xs4all.nl> avec le mot "subscribe" dans le texte. Elles sont connectées à un Amiga qui n'est pas branché 24 h/24, alors ne vous étonnez pas des délais. Pour avoir plus de renseignements sur les possibilités d'Amiga Apache, consultez la page <http://www.w dsdelft .nl/~apache/>.

L'AUTRE WEB SERVER : AWS

AWS est l'alternative à Apache, pour se confectionner un serveur. Installé en 10 minutes. On le trouve dans une vieille version (0.97), mais c'est celle-là qu'il faut, sur <ftp://ftp.phone.net/ pub/amiga/aws/>. Toute l'installation est décrite.

TORNADO3D MAILING LIST

Une mailing-list vient d'être ouverte afin d'y échanger des trucs et astuces, de parler des problèmes et d'essayer de les résoudre. Les programmeurs doivent y figurer. Pour s'y abonner, envoyer la commande "subscribe tornado3d" dans le texte d'un message adressé à <majordomo@haage-partner.com>. Pour s'en défaire, même chose avec le message "unsubscribe tornado3d". Pour ensuite y envoyer un message, l'adresse e-mail est <t3d-list@haage-partner.com>

PHONE WIZARD

Convertit votre Amiga en répondeur téléphonique. Pour les modems ZyXEL, USR, Elsa, Rockwell et d'autres. Par Matthias Bock. <http://www.amigaworld.com /support/phonewizard/>

AUTOMATISATION AVEC AMIGA

EZSoft, déjà connu par le célèbre "EZPager", propose EZCron, un contrôleur d'automatisation sur Amiga, avec en prime, EZCID, CyberX10G et AmiESR qui contrôle les récepteurs satellite DRAKE. Par Jim Hines. <http://www.iolinc. net/~hines_j/>

SLD Informatique

Magasin au
140 route de Bischwiller
67300 Schiltigheim

03 88 62 20 94



Allo Commande, par telephone,
règlement par carte bancaire ou chèque.

powered by AMIGA

Tours et accessoires Micronik

Tour Micronik avec interface clavier	1 189,-
Coque Clavier AMIGA Mikronik + interface et cordon spirale	379,-
A1300(A1200+Tour+alim+Clavier)	3 389,-
A1400(Idem que A1300+Zorro II)	4 889,-
A1500(Idem que A1300+Zorro III)	6 389,-
Carte Zorro 2 (5 slots Zorro II, 2PC-ISA, 2PCI, slot video optionnel)	1 489,-
Carte Zorro 3 +scsi (5 slots Zorro II/III, 2PC-ISA, 2PCI, +slot video optionnel)	3 189,-
Lecteur Disquette HD interne 1200	569,-
Lecteur Disquette HD interne 2/4000	569,-
Lecteur Disquette HD Externe	609,-
Alim 200 Watt Interne Mikronik	429,-
Top Case 5,25" Supplémentaire	289,-
Panier 3,5" Supplémentaire	79,-
Façade 5,25 pour cd-rom	29,-
Clavier Windows 105 T +adaptateur	129,-
ROM 3,1 A1200/4000	399,-
ROM 3,1 A500/2000/600	239,-

Micronik

Cartes d'Extensions A500-600-1200-4000

Viper A500 520-33 AT/CD+8MO	1 129,-
E-Matrix T-530-40+Controleur AT	1 379,-
M-TEC A600 68030/40+4MO	969,-
Carte Son Delphina Lite	2 199,-
SCSI Kit 1230/60	649,-
BLIZZARD 1230/IV 68030/50+MMU	889,-
Copro FPU 68882/50 PGA	459,-
Cybervision 64/3D 4 Mo	1 499,-
Scan Doubler pour Cybervision	689,-
Cyberstorm MARK III 60/50 + SCSI	4 999,-
Terminaison UltraWscsi68 active	219,-
Adaptateur SCSI 68->50 interne	149,-
Nappe UltraW SCSI 4 postes	369,-
Cyberstorm PPC à partir de	5 559,-
Blizzard PPC 603e/250 pour 060	4 689,-
Blizzard PPC 603e/250 avec 060	7 089,-

Périphériques

Disque Dur IDE 3,5" 1,6 GO	1 189,-
Disque Dur IDE 3,5" 2,1 GO	1 389,-
Disque Dur IDE 3,5" 3,2 GO	1 559,-
Disque Dur IDE 3,5" 6,4 GO	2 689,-
Quadrupleur IDE	169,-
CD ROM SCSI 12X interne	859,-
CD ROM IDE 24X interne	669,-
IDEFIX 97pour CD/ATAPI	269,-
Joystick Analogique Speedking	79,-
Joystick Attack AM	79,-
JoyPad CD32 Pro	199,-
JoyPad AM	79,-
Souris à partir de	169,-
Ram 8 MO 32Bits 60ns simple face	159,-
Ram 16MO 32Bits 60ns simple face	279,-
Ram 32MO 32Bits 60ns	689,-

Extrait de notre catalogue général. Prix Modifiables sans préavis 02/98

Demandez notre catalogue logiciels de plus de 350 références

Scanner Couleur SCSI Artec AT6 + ScanQuix 3,8VF
Format A4
24 Bits/1 Passe
600x300 DPI
OS 3.0 Minimum
Fonction Photocopie
2189,- F

Frais de Port:
Tour-Scanner 120 F, CD 20F, Logiciel 35 F, Souris 25 F, autre 70 F.
Votre Commande par courrier avec votre règlement par chèque ou carte bancaire à :
S.L. Diffusion - 6 rue d'Obernai
67300 Schiltigheim

NET

> Pour les mailing-lists, faites bien attention ! Les mots magiques de souscription sont tantôt dans le SUJET, tantôt dans le TEXTE. Lisez bien s'il s'agit de l'un ou de l'autre

CANDO Un peu tristounette et endormitounette, la communauté CanDo regroupe pourtant quelques infos sur <http://www .tfs.net /~augkc/corner.html>

IXEMUL La mystérieuse librairie "ixemul.library" qui apparaît parfois dans les requesters qui la réclament avec véhémence, existe dans de nombreuses versions. Elle permet d'utiliser des programmes Unix et ses sources de prédilection sont sur Aminet dans "Dirs/dev/gcc" sous les noms commençant par "ixem" et au choix selon les processeurs, ou bien sur le site ftp <ftp://nine moons.com> dans le répertoire <pub/ade /current> sous le nom "ixemul-47.0-bin-lha".

MADONE Des modèles de cartes pour Klondike et autres jeux de cartes à télécharger. Par Magnus Anderson. <http:// hem.passagen. se/madone/>

QUESTIONS IRRITANTES ET REPONSES EN RELATION

Warren Block a réuni sur son site une collection de FAQs sur le hardware qui étaient auparavant sur les sites suivants : des exemples SCSI <http://super.zippo.com/ ~wblock/SCSI/SCSIExamples. html>, Irritating Frequently Asked Questions <http://super.zippo.com/ ~wblock/Irritate /Irritate.html>, A4000 Hardware Guide <http://super.zippo.com/~wblock /a4000hard /main.html>, A1200 Hardware FAQ <http://super.zippo.com/~ wblock/a1200 /a1200.html>. Tout cela est donc concentré sur <http://super.zippo.com/~wblock/>.

VISIONS OPALINES

Qui a encore une OpalVision ? Cette vieille carte graphique a toujours ses adorateurs sur <http://www.geocities.com /Silicon-Valley/Lab/2056/>

LA PAGE A3000 Tout sur les spécificités de cette machine. Par Ivo Kroone. <http://www.pimpernel .nl/~amiga/3000/>

Pour fournir le signal INT2 au CPU lors d'un passage de A3000 à A3000T, indispensable pour résoudre les problèmes SCSI avec les cartes Cyberstorm PPC et 060. <http://www.vgr.com/int2/>

SILICON STUDIO Des renseignements sur le soft et le hard de la carte Audio "Silicon Studio" pour l'Amiga 4000. <http://www.woden.com /~studio/>

CONSEILS POUR MONTER SOI-MEME UN TOWER 1200: Par Chris Page. <http://www.users.zetnet.co.uk /dasoft/tower/>

LES ANNEES PRE-AMIGA : Sur une page Atari, on trouve, paraît-il, les meilleures infos sur l'Amiga entre 1982 et 1984. <http://www.atarihq.com /2678/3party /amiga.html>

MARRE DU LOGO CGX ? Un programme très simple, "MakeCGXBootPic" pour remplacer le logo CybergraphX par un autre "BienPlusBeau.jpg" lors du boot. Par Jacob Ellis. <http://www. vgr.com /bootpic/>

EGGDROP Le portage Amiga du programme IRC "EggDrop". Par Kimme Utsi. <http://www.meanmachine.ch /eggdrop/>

UNE SOURIS OEIL-DE-LYNX La Wizard Mouse 560 ppp a trois boutons. <http://www.wizard-d.demon.co.uk/>

AMIGA RC5 Un groupe qui s'occupe activement de fournir des logiciels à mettre sous la dent de votre PowerPC. <http://homepage.cistron.nl/~ttavoly/rc5/ press/pr971205.html>

SOUNDPROBE Les dernières infos, mises-à-jour, etc... pour l'éditeur d'échantillons audio "SoundProbe". <http:// www.york.ac.uk/~djor100/sprobe.htm>

DES CONSEILS DE PROGRAMMATION EN C SUR AMIGA

Allez en chercher, allez en déposer sur <http://www.algonet.se /~roland-b/program ming.html> Roland Bengtsson vous attend. Liens vers mailing-list C.

OPERA Opera est un "butineur" (browser HTML) qui essaye de s'étendre à plusieurs plateformes. Initialement prévu pour Mac, BeOS, Linux, OS/2 et X11 (vous remarquerez qu'il manque quelque chose...) Amiga a été intégré à la liste grâce à Mikael Svenson, un suédois. Pour en savoir plus et éventuellement voter pour le portage d'Opéra sur Amiga, voyez <http://www. operasoftware.com /alt_os.html>.

AGENDA

SALON AMIGA EN SUEDE Du 3 au 5 avril 98, le plus grand événement Amiga pour 1998 : AMIGAMÄSSA à Stockholm. <http://www.canit.se /amitech/index.html>

DEMO PARTIES

- **Remedy '98** en Suède, du 11 au 14 juin <http://www.remedy.dcs-graphics.se/>
- **Scene Strike 2** en (ex ?)Yougoslavie <http://www.crsn.com/ss2/>

MIPS-A Rencontre des programmeurs et développeurs Amiga italiens, à Novara, le 7 mars 1998. <http://www.intercom.it /~fsoft /mipsa.html>

INTERNATIONAL AMIGA 98

Rassemblement international Amiga à Toronto les 29 et 30 mai 98. <http://www. randomize.com /ia98.html>

DEMO

AMIGA DEMO

Plein de graphiques en noir et blanc, cruels, hard, talentueux, en mp3, modules et fichiers

démo. <http://oops.in.nl>

CROMATICS Un look futuriste avec des graphiques intéressants, des gifs animés petits donc fluides, un plaisir pour les yeux. C'est tout. <http://home8.inet.tele.dk /wiz_cmt/main.html>

DEPTH Pas mal d'info brute, pas de graphiques, un "concert hall et une galerie. <http://www.image.dk /~kasperh/depth.html>

NO FEAR PRODUCTIONS Musique. <http://home8.inet.tele.dk /wiz_cmt/html /n4p /n4p-frame.html>

HARDCORE ON LINE - Des graphismes supers, des idées supers et de longs textes supers. <http://www.crsn.com/hc/]

LA VIE AVEC DRACO

RUMEUR Une rumeur propagée par Zorro lui-même (Christian Zorzi, <zorro@ netway.at>) nous apprend très officieusement qu'une nouvelle carte Altais serait en préparation. Elle serait équipée de deux processeurs Virge S3 et serait équipée de fonctions 3D. Rumeur absolument non vérifiée et à prendre comme telle.

MAILING-LIST POUR CASABLANCA

Le trafic s'est considérablement réduit sur la mailing-list du DraCo depuis qu'une petite soeur est née, consacrée à Casablanca. Pour en savoir plus, envoyez un mail à Caroll LAM, <clam@aries.tucson .saic.com>. Il vous en dira plus sur la façon d'y participer.

NOUVEL EFFET POUR MOVIESHOP

Cela s'appelle AUTOEFFEKT V 1.2. Je n'en sais pas plus. <http://www. abacus.de/movieshop/engl_ produktinfo.html>

MOVIESHOP Utilisez l'opérateur NOP ! Il ne fait rien. Mais il est utile tout de même. Si une séquence ne passe pas à cause du taux trop élevé, placez votre séquence dans une timeline, baissez votre taux, et calculez la nouvelle timeline, réexportez-la en séquence, le tour est joué. De même au lieu d'avoir des petites séquences qui obligent le pointeur à des sauts de guignol sur votre disque dur, alignez toutes vos séquences dans une timeline, un NOP sous le tout, calculez, cela va très vite et vous obtenez une séquence d'un seul tenant. Faites un Reorg au besoin si vous manquez de place.

SIX ET SEPT Voici la liste des effets sur les disquettes 6 et 7 pour *MovieShop*.

Disk 6 : Cross Zoom, Dreamland, Fly On, Mega Zoom, Net, Puzzle, Waves, XTC, Zebra, Strange **Disk 7** : Across, Fall Down, Paint, Pixels, Rain, Smoke, Strip In, Whirl, Earthquake, Power Off

On parle d'un disque 8, mais aucune annonce officielle ne m'a atteint jusqu'à présent

TESTS

TURBOCALC : Logiciel tableur.
Test : Amiga Plus 01/98.
Marque : Stefan Ossowski's Schatztruhe.
Version : 5.0
Prix : DM 199.
Positif : Le meilleur tableur sur Amiga. Exportation HTML pour l'Internet. Aide en ligne parfaite sur le cédérom. Filtre d'importation Excel optimisé. Peut fonctionner directement du cédérom.
Négatif : Pas encore complètement à l'abri des plantages. Relativement gourmand en espace pendant l'installation.
Verdict : 87 %. TurboCalc est, et reste le standard en matière de tablage sur l'Amiga.

TURBOPRINT PROFESSIONAL : Logiciel d'aide à l'impression.
Test : Amiga Plus 01/98.
Marque : Irsee Soft.
Version : 6.0
Prix : DM 149.
Positif : Fonctions de texte. Spooler (mise en file d'attente) d'imprimante. Adaptation automatique des images.
Négatif : L'emploi du spooler est encore peu pratique.
Verdict : 92 %. Beaucoup d'imprimantes modernes se laissent à peine piloter sans l'aide de Turboprint. Mais ce n'est pas l'unique raison, car on en a vraiment pour son argent.

CYGNUS ED : Logiciel d'édition de texte.
Test : Amiga Plus 01/98.
Marque : Stefan Ossowski's Schatztruhe.
Version : 4.2
Prix : DM 69.
Positif : Défilement de texte rapide. Macroéditeur amélioré. Version turbo pour 68020 et plus.
Négatif : Pas de pliage de blocs. Documentation en anglais.
Verdict : 89 %. CygnusEd a toujours droit à sa réputation d'éditeur puissant, mais quelques fonctions supplémentaires n'auraient pas non plus nui à sa réputation.

ULTRACONV : Logiciel de conversion graphique.
Test : Amiga Plus 01/98.
Auteur : Felix Schwarz (91074 Herzogenaurach, bs168@fen.bayet.de http:/ /www.amigaworld.com/support/uconv/index.html
Version : 2.0
Prix : DM 38.
Positif : Beaucoup de formats d'images et d'animations. Beaucoup d'effets. Vitesse honnête. Port ARexx.
Négatif : Apprentissage un peu long.
Verdict : 91 %. Le programme shareware sérieux le plus sympathique en matière de conversion graphique.

WILDFIRE : Logiciel d'animation.
Test : Amiga Plus 01/98.
Marque : Oberland (version 68k/PPC)
Version : 4.0.
Prix : DM 299.
Positif : Grand choix de fonctions. Concept puissamment élaboré. Images et animations peuventêtre retravaillées de la même façon. Effets spéciaux 2D et 3D.
Négatif : Apprentissage relativement long.
Verdict : 86 %. Mention très bien.

CYGNUS ED : Logiciel d'édition de texte.
Test : Amiga Magazin 01/98.
Marque : Stefan Ossowski's Schatztruhe.
Version : 4.2.
Prix : DM 69.
Positif : Petit et rapide. Emploi facile. Gestion des cartes graphiques. Conforme système. Fonctions puissantes de recherche et de remplacement.
Négatif : Pas de surlignage de syntaxe. Pas aussi configurable que GoldED. Quelques items de menus mal classés.
Verdict : 89 %. Mention très bien.

PC TASK : Logiciel d'émulation PC/ Windows 95.
Test : Amiga Magazin 01/98.
Marque : GTI GmbH.
Version : 4.3.
Prix : DM 170.
Positif : Emulation 80486. Compilation dynamique. Compatibilité Windows 95. Fontions pratiques d'échanges de données. Riche émulation hardware.
Négatif : Emploi vieillot. Trop lent sous Windows 95.
Verdict : 83 %. Mention bien.

PICTURE MANAGER PRO : Logiciel de banque d'images.
Test : Amiga Magazin 01/98.
Marque : Irsee Soft.
Version : 5.0.
Prix : DM 130.
Positif : Grand choix de formats. Haute qualité des vignettes. Web-Wizard. Gestion du PowerPC.
Négatif : Interface graphique peu pratique.
Verdict : 84 %. Mention très bien.

PENPARTNER : Tablette graphique.
Test : Amiga Magazin 01/98.
Marque : Wacom.
Prix : DM 269.
Positif : Très bonne sensibilité à la pression. Installation facile.
Négatif : Pour le moment, inutilisable sur A-1200.
Verdict : 91 %. Mention très bien.

FFNews : Logiciel de lecture des newsgroups.
Test : Amiga Magazin 01/98.
Marque : RBM.
Version : 2.0.
Prix : DM 59.
Positif : Emploi intuitif. Grand choix de fonctions avec confort. Arborescence claire pour les discussions. Mailer et gestion de mailing-list intégrés. Fonctions confortables de filtres et de recherche. Répertoire d'adresses hiérarchisé.
Négatif : Gestion lente et peu pratique des articles sur disque dur. Mode d'emploi très insuffisant. Pas de types MIME. Pas de gestion de plusieurs adresses e-mail.
Verdict : 79 %. Mention bien.

EN BREF

MAZETTE ! AMIGA INTERNATIONAL, INC. ACCROIT SES VENTES !

L'Inde a commandé 2000 Amiga 1200 (et non pas 1200 Amiga 2000), à l'occasion du salon "International Exhibition & Conference on Broadcast Cable and Satellite" <http://www. shafindia.com/> Shaf Information & Teknologies PVT. LTD, Mumbai, Inde. Les unités seront livrées fin février, et les deux parties s'accordent à penser que ce n'est que le premier pas d'une longue collaboration future.

L'UN MEURT, L'AUTRE NAIT

Le journal Amiga Plus annonce la naissance d'un petit frère bimestriel "Amiga Future", consacré exclusivement aux jeux Amiga. Il contiendra un cédérom avec des jeux et des démos. Le premier numéro, qui sort début février, contient la version intégrale du jeu d'aventures 3D "Trapped", directement jouable du cédérom.

TEIJO TRAVAILLE !

Teijo Kinnunen, le génial auteur de MED, puis OctaMED, puis SoundStudio nous fait savoir qu'il travaille d'arrache-pied à la version 2 qui devrait sortir vers le milieu de l'année 98.

On ne sait pas ce que cette nouvelle mouture nous apportera, mais on peut lui faire confiance, c'est l'une des rares valeurs absolument sûres du monde Amiga. En attendant, la version 1.03c est tombée dans le domaine public.

Et puis, encore une mailing-list pour OctaMED : il suffit d'aller sur <http:// members.tripod.com/~Declan/octalist.htm> et d'y remplir le formulaire, tout vous est mâché, heureux coqs en pâte !

AMIGA REPAIR CENTER SERELE
CENTRE COMMERCIAL DES ORMES SAINT-PANTALEON F71400 AUTUN
TEL : 33 03 85 52 40 31 FAX : 33 03 85 52 40 99
EMAIL: SERELE@wanadoo.fr website: http://perso.wanadoo.fr/serele/

DEPANNAGE TOUT AMIGA
DEVIS GRATUIT
PIECES DETACHEES D'ORIGINE, SOUS-ENSEMBLES, CONNECTIQUE

LOGICIELS

Amiga Forever preview (émulation AMIGA pour PC) .... 290 F
THE NETWORK PC (connection, transfert, conversion, émulation) 290 F
DELUXE PAINT 5 CD (version complete avec manuel intégré) .... 290 F
PICTURE MANAGER PRO (scan, print, convert, 40 formats) .... 490 F

SCALA MULTIMEDIA
DISTRIBUTION OFFICIELLE DE SCALA MM400
package VA MM400 : 1590 F

MATERIEL

PRODUITS Index Information
CARTE ACCESS
CARTE BoXeR
Revendeurs : nous consulter

VIDEO PROFESSIONNELLE
POSTSYNCHRONISATION
DOUBLAGE SON
SOUS-TITRAGE

COFFRETS POUR AMIGA
RACK 1 UEXTRA PLAT POUR 1200 1890 F
RACK 3 U POUR A1200 2290 F
MOYEN TOUR POUR 1200 complet 1490 F

CASABLANCA
à partir de 19000 Frcs

COMPOSANTS - DIVERS

- composants A500, A600 190 F
- ALICE 250 F
- GAYLE 250 F
- CIA 8520 PLCC AVEC SUPPORT 290 F 250 F
- Adaptateur AMIGA vers SVGA 170 F
- Adaptateur 1438S vers SVGA 100 F
- Cable péritel tout AMIGA 100 F
- OS 3.1 roms manuels disquettes 600 F
- Cartes blizzard à partir de 890 F

Certains prix ne sont pas encore connus, nous consulter avant commande. +port 95 F
Plus de détails matériels sont accessibles sur notre SiteWeb



BVISION PPC -ça promet!

Cu Amiga jette un oeil sur les cartes graphiques annoncées par Phase 5 et plus particulièrement sur le processeur choisi: le Permedia 2.

Si ses capacités 3D sont équivalentes à celles de la Voodoo 3dfx et légèrement inférieures à celles de la RIVA128, ses capacités 2D en font la plus complète des cartes graphiques puisqu'elle surpasse toutes ses collègues (de la Matrox Milénium à la RIVA 128). Par ailleurs, Cu Amiga nous rappelle que Phase 5 a déjà sorti une version Amiga du langage d'adressage OpenGL (CyberGL, destiné à l'origine à la Cybervision 64/3D), et qu'ainsi, tout est prêt pour que l'Amiga reprenne sa place parmi les grands.

Une carte graphique PCI? Par le passé, Micronik a fourni des bus Zorro pour A1200 avec deux slots PCI destinés uniquement à recevoir leurs très chères cartes-mères PC. Enfin c'est ce que tout le monde pensait et c'est pourquoi nombre de visiteurs au salon de Cologne sont passés à côté d'une grande révolution sans le savoir. En effet, que diriez-vous d'une carte graphique pour Amiga avec processeur S3 pour 300F? Et bien, c'est que les petits curieux ont pu voir sur le stand Micronik un A1500 PCI en démonstration qui se servait d'une telle carte insérée dans un de ses slots PCI pour son affichage.

Micronik a indiqué que ce modèle serait disponible d'ici à quelques mois et que leurs services aideraient les programmeurs désirant écrire des pilotes pour ce genre de carte. Notre machine pourrait ainsi bénéficier de cartes graphiques telles que la Riva128, la Voodoo 3dfx ou encore, des cartes sons PC comme les célèbres Soundlabs *(Ed: voir les commentaires de Thomas Dellert de DCE sur les difficultés de création de drivers pour les cartes PCI, page 23).*

LES TESTS

APOLLO 630: Carte accélératrice pour A600
Test: CU Amiga 01/98
Développeur: ACT
Commercialisé par: Eyetech
Prix: £99.95
Positif: Les velcros pour une plus grande stabilité. La puissance. Le banc SIMM (acceptant jusqu'à 32 Mo).
Négatif: Le processeur sur-cadencé.
Verdict: 88%. Bien dans l'ensemble.

ARTSTUDIO PROFESSIONAL: Gestionnaire d'images
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Titan Computer (00.49.421.481.620)
Prix: £40
Positif: Installation convenable. Le port arexx et les 45 scripts fournis. La barre d'icônes et surtout celle donnant accès au menu contextuel. Les 46 filtres et autres outils de retouche d'images. La vignette de prévisualisation lors des retouches.
Négatif: L'absence d'une fonction Annulation (Undo). Les quelques bogues non corrigés. Les crashs intempestifs. L'aide en ligne qui refuse de s'afficher.
Verdict: 68%. Il tient ses promesses mais mériterait d'être nettoyé.

AUDIO THUNDER: Convertisseur audio
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Blittersoft
Prix: £59.95
Positif: La grande diversité des sons 16 bits gérés. Le séquenceur permet de relier plusieurs échantillons ensembles.
Négatif: Le séquenceur ne gère que des échantillons de même fréquence et de même type (mono/stéréo).
Verdict: 86%. Très utile mais aurait besoin d'être amélioré.

CONCIERTO: Module son 16 bits pour Picasso IV
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Blittersoft (00.44.1908.261.446)
Prix: £99.95
Positif: Véritable 16 bits (grâce à AHI). Échantillonnage et mixage en qualité Cédé. L'interface MIDI (entrée/sortie).
Négatif: Pas de logiciel dédié. Nomenclature très bizarre des sliders rendant le mixage très confus. Verdict: 85%. Une très bonne carte son malgré un prix trop élevé.

CYBERSTORM PPC: Carte accélératrice PowerPC
Test: CU Amiga 01/98
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: de £489.95 à £879.95 suivant le modèle
Positif: Les processeurs. L'optimisation de la place. L'arrivée prochaine de la version PPC du compilateur SAS-C. La puissance (PPCMpegPlayer ne prend que 16% du temps CPU d'un 604e/200MHz pour des sorties en 14 bits via Paula). La large distribution (1500) lui assure déjà un bel avenir.
Négatif: Le cédé fourni (les installateurs ne fonctionnent pas ou sont carrément absents). Pas de pilote RTG (pourtant annoncé) pour rediriger les données CybergraphX vers des écrans AGA. Pas de terminaison sur l'interface SCSI ultra-wide. Les câbles pour exploiter l'interface SCSI sont très difficiles à trouver.
Verdict: 90%. Chère (trop?) mais que de puissance...

CYGNUS ED 4: Editeur de textes
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Weird Science Prix: £24.99
Positif: La vitesse (scrolling et autres recherches). Jusqu'à 9999 niveaux d'annulation (suivant la mémoire disponible). La compatibilité Picasso96 et cybergraphX. Documentation (sous forme Amigaguide) très complète et très efficace. Les macros et autres scripts Arexx fournis. L'utilitaire RecoverCED qui permet, après un soft-reset, de parcourir la mémoire afin d'y retrouver les documents perdus.
Négatif: Sans.
Verdict: 90%. Le meilleur éditeur sur Amiga.

PICTURE MANAGER PROFESSIONAL: Gestionnaire d'images
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Blittersoft (00.44.1908.261.466)
Prix: £39.95
Positif: Installation impeccable. Le menu contextuel donnant accès aux 12 fonctions les plus usitées. La possiblité de sauvegarder l'image à partir de la fenêtre des retouches. La gestion des archives Lha/Lzx. La fluidité du programme. L'aide en ligne très efficace.
Négatif: Pas d'annulation lors des retouches d'images. Verdict: 92%. Indispensable si vous voulez cataloguer vos cédés d'images.

Test: CU Amiga 01/98
Positif: Supporte presque tous les formats graphiques (même l'EPS via GhostScript). La très grande configurabilité. Intégration totale avec Turboprint et Scanquix. La création d'animations (slideshows). L'interface ARexx et les scripts fournis. Les outils de retouches d'images.
Négatif: Les icônes des boutons. L'absence d'aide en ligne ou de bulles d'aide. Pas de multi-sélection de tiroirs. Pas d'annulation dans les retouches. Verdict: 83%. Bon logiciel.

QUANTUM FIREBALL 3.8 GO: Disque dur
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Golden Image (00.44.1819.009.291)
Prix: £199
Positif: Très silencieux. Très rapide. Le prix. La taille.
Négatif: Sans.
Verdict: 90%. Si vous vous sentez à l'étroit, n'hésitez surtout pas...

SOUND PROBE: Editeur audio
Test: CU Amiga 01/98
Commercialisé par: HiSoft (www.hisoft.co.uk)
Prix: £24.95
Positif: Le prix. La gestion des cartes sons 16 bits via AHI. Gestion directe des échantillonneurs Aura et Clarity. La possibilité de travailler sur des projets énormes directement sur disque dur. La visualisation des sons en 2D et en 3D. Les outils de retouche des sons sont excellents; certains peuvent même être utilisés en temps réel sur des sons provenant d'un échantillonneur. Le manuel très complet. Le site Web.
Négatif: Quelques bogues (qui seront fixés dans les versions à venir). Le danger de travailler directement sur disque dur pour les gros projets (la partition hôte risque d'être invalidée si la machine plante durant l'édition).
Verdict: 90%. Le meilleur dans sa catégorie.

TURBOCALC 5: Tableur
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Weird Science
Prix: £69.99
Positif: La possibilité d'interfacer une feuille de calculs avec une base de données. Le filtre d'affichage pour les bases de données. L'outil Encadrement: vous ne voyez que ce que voulez voir de la feuille de calculs. Le menu contextuel. La fonction Formattage Rapide. La barre d'outils dans la fenêtre des graphiques. La fonction AutoSum qui affiche la somme de la sélection en cours dans la barre d'état. Le rafraîchissement d'écran. La gestion du clipboard pour échanger des données avec d'autres applications ouvertes.
Négatif: La partie Base de données, trop superficielle. L'absence des exemples et autres tutoriels. La documentation déficiente. La fonction Largeur Optimale qui rend les colonnes illisibles tout en laissant de la place pour des colonnes vides. Le filtre Excel5/7 n'importe toujours pas les formules. La sauvegarde HTML ne sort qu'un tableau (adieu graphiques et autres logos).
Verdict: 80%. Des idées superbes mais une réalisation désespérément pauvre.

TV AMAZING: Doubleur de fréquences
Test: Amiga Format 01/98
Commercialisé par: Eagle Direct (00.44.8007.316.150)
Prix: £84.95
Positif: La réception des ondes hertziennes. Permet d'afficher les modes 15.5 kHz sur un moniteur VGA. Le bouton QV permettant de zapper sur deux chaînes.
Négatif: Les modes entrelacés font toujours très mal aux yeux (ce n'est pas un flicker-fixer). Les boutons numériques de la télécommande servent à trouver les canaux et non à programmer les chaînes.
Verdict: 83%. Une très bonne idée ne demandant qu'à être approfondie.

WILDFIRE 5 PPC: Gestionnaire d'animations
Test: CU Amiga 01/98
Commercialisé par: Oberland Computer (00.49.6173.6080)
Prix: DM299 (68xxx)-DM399 (PPC)
Positif: Le format d'animation YAFA compatible CybergraphX. Le créateur de transitions très puissant et ses exemples d'animations format vignette. Des effets de mappage 3D époustouflants. Le voir tourner sur un PowerPC.
Négatif: L'interface et plus particulièrement l'absence de menus. Quelques bogues cachés (d'où quelques plantages).
Verdict: 79%. Superbe mais la présentation est à revoir.

PLAYTIME

FINAL ODYSSEY: réflexion
Commercialisé par Weird Science (00.44.116.246.3800)
Prix: £29.99
Test: Amiga Format 01/98
Configuration minimale: A1200 + HD + CD
Storyline: vous êtes Thésée et vous vous trouvez dans le labyrinthe du Minotaure afin d'essayer de sauver des jeunes filles.
Action: Des énigmes à résoudre, des monstres à combattre, grâce à des armes récupérées en chemin
Vue: 3D isométrique 3/4 supérieure
Positif: Graphiques de très bonne qualité. Des énigmes ni trop simples ni trop dures. Le fait de pouvoir se tromper sans avoir



à tout recommencer sauf si vous perdez une vie. Les effets sonores et la musique de très bonne facture. La durée de vie (avec en prime un mode deux joueurs en haute-résolution si vous parvenez à terminer en mode un joueur).

Négatif: Perdre une vie et se retrouver loin en arrière. Certains côtés sont quelques peu fastidieux.

Verdict: 88%. Presqu'un classique.

BLADE: jeu de rôles

Commercialisé par Alive MediaSoft (00.44.1623.465.579)

Prix: £14.99

Test: Amiga Format 01/98

Configuration minimale: 1 Mo + HD (+ Mémoire Fast si A1200)

Storyline: Vous dirigez une équipe de 4 personnages et vous devez affronter le seigneur du coin afin de libérer le pays.

Action: Choisir ses personnages en fonction de leurs aptitudes, les équiper, puis partir à la conquête des donjons en n'oubliant pas d'éliminer les monstres et de se procurer de nouvelles armes plus puissantes.

Vue: 3D isométrique

Positif: L'idée générale du jeu. Les divers personnages (du voleur au sorcier) avec chacun un champ d'action privilégié. Les niveaux générés de façon aléatoire (durée de vie infinie).

Négatif: La vue trop latérale est trop souvent gênée par les éléments du décor. L'impossibilité de lancer des sorts (cela prend trop de temps). Les ennemis sont bien souvent très difficiles à voir. La pauvreté de la bande son (aucune musique).

Verdict: 65%. Très décevant.

ULTIMATE GLOOM: suite et fin de la saga des Gloom

Commercialisé par Guildhall Leisure (00.44.1302.890.000)

Prix: £14.95 Test: Cu Amiga 01/98

Configuration minimale: 2 Mo + CD; installable sur disque dur

Storyline: Anéantir les forces du Mal.

Action: Tout péter. Vue: 3D

Positif: Moteur graphique accéléré et optimisé pour chacun des processeurs 680X0. La présence des 2 premières versions sur le Cédé.

Négatif: Graphiques horribles. Effets sonores ridicules. Toujours aucun effet lumineux, ni d'ennemis 3D.

Verdict: 80%. Heureusement qu'il y a Gloom 1 et 2.

UROPA 2: destroy & réflexion

Commercialisé par Vulcan Software (00.44.1705.670.269)

Prix: £29.99 Test: Cu Amiga 01/98

Configuration minimale: 1,5 Mo + CD; installable sur disque dur

Storyline: vous êtes un robot Tekite qui doit aller sur la lune de Jupiter et devez affronter les robots rebelles Kapones afin de libérer les humains retenus en otage.

Action: Détruire les véhicules et autres bases ennemies en extérieur, affronter les Kapones et résoudre des énigmes en intérieur.

Vue: 3D en extérieur, 3D isométrique en intérieur.

Positif: Plan mis à jour automatiquement avec les endroits déjà visités. Documentation complète (Amigaguide) avec possibilité de la consulter durant le jeu (celui-ci supporte le Multi-tâches). Le lien Série permettant à 2 joueurs de s'affronter en extérieur. La possibilité de sauvegarder les parties. La difficulté progressive du jeu. La fluidité des séquences en extérieur.

Négatif: Le peu de différences entre les versions AGA et ECS.

Verdict: 88%. Agréable.

THE SHADOW OF THE THIRD MOON: Commanche sur Amiga

Commercialisé par Blittersoft (00.44.1908.261.466)

Prix: £24.99 Test:Cu Amiga 01/98

Configuration minimale: 1 Mo Chip + 4 Mo Fast + CD + HD Storyline: vous êtes un jeune pilote de chasse et devez combattre les hordes d'aliens venus conquérir votre pays.

Action: choisir votre vaisseau parmi les 2 modèles disponibles, l'armer de missiles et autres lasers pour enfin aller détruire les installations ennemies.

Vue: 3D

Positif: Les graphiques (espace VOXEL de toute beauté). La puissance du moteur graphique (très convaincant même sur un 68030 lent). Les côtés tactiques du jeu. La difficulté progressive très bien maîtrisée. Les différentes options disponibles (système RTG, les routines C2P optimisées pour les différents CPU, ...). La qualité de la bande sonore (il y a même des pistes CDDA sur le cédé)

Négatif: Les niveaux ne s'arrêtent pas automatiquement (il faut presser la touche F10). Quelques problèmes dans la gestion des collisions.

Verdict: 92%. Splendide.

Pioscope

par Fabrice Mansat

(mansat@hotmail.com)

Chez Pios, on ne ment pas... on se tait. C'est fini! Pios ne donnera plus aucune date de disponibilité du Pios One. La raison? Ils n'ont jamais pu tenir aucune des dates précédentes, donc en n'en donnant aucune ils ne risquent plus de se tromper.

● **Futureproof:** Dave Haynie est en train de revoir sérieusement le design de sa carte mère et principalement, le connecteur CPU. Il compte intégrer dès aujourd'hui la possibilité d'avoir une carte fille pouvant comporter au choix, un processeur x86, PPC, Alpha... Il essaie aussi d'ajouter le support du PCI 64bits, 66MHz PCI et de l'AGP pour le futur.

Prendre en compte dès maintenant ces nouvelles technologies permet de pouvoir faire évoluer la machine beaucoup plus facilement et sans avoir recours au bricolage. L'Alpha arrive cependant en dernier dans les amours de DH, alors que c'est le choix de HiQ pour son projet Siamese Alpha. Son but est de pousser la compatibilité et l'adaptabilité à leur maximum dès le premier modèle du Pios One.

● **Alternative dans l'alternative:** Dave Haynie envisage toujours sérieusement une option carte fille avec processeur x86. Alors que cette possibilité semblait plutôt exclue il y quelques mois, les doutes sur l'avenir commercial du PPC, malgré sa supériorité technique, font préférer à Pios de prendre en compte cette option comme porte de secours. La volonté de DH étant que le TransAm devienne LA machine BeOS, à défaut d'AmigaOS PPC, il est tout à fait réaliste d'envisager cette option, surtout que Be semble maintenant trouver les machines x86 bien plus intéressantes de par leur potentiel commercial que les machines PPC.

● **Et l'Amour dans tout ça?:** Pauli Ojala (The Black Lotus) vient de finir son site dédié au Pios One (http://www.sci.fi/~saffron /transamour/)

● **Le retard du Pios One** commence à faire des aigris sur la liste. Par tous les moyens, les membres cherchent à soutirer des informations de Dave et du Dr. Kittel pour connaître l'état actuel d'avancement du Pios One, les problèmes rencontrés, une date de disponibilité...

Rob Agopian a très bien resumé la situation par le petit programme suivant que je vous ai traduit de l'anglais :

```
while (!disponible) {
    pios("Nous n'avons pas les détails.");
    list("Pourquoi? La machine devrait être
            terminée depuis un certain
            laps de temps déjà.");
    pios("Parce que nous avons dû changer
            des choses.");
    list("Donc vous dites que ça pourrait
            encore prendre un certain
            temps?);
    pios("Non, nous en sommes vraiment
            près.");
    list("Alors, donnez nous des détails!");
}
```



ACM PRODUCTIONS SARL
8, rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél. : FAX : 03.87.93.53.61

PHASE 5®

SERIE MC 68xxx	
Blizzard 1230 - série IV	840
Blizzard 1260	**2850**
CyberStorm MK III + UW SCSI	**4490**
Module F-SCSI2 12xx	580

SERIE Power PC	
Blizzard 603e 160 sans 68K	**2790**
Blizzard 603e 160 68030/50	3270
Blizzard 603e 160 68060/50	**4890**
Blizzard 603e+ 200 sans 68K	3590
Blizzard 603e+ 200 68030/50	**4070**
Blizzard 603e+ 200 68060/50	**5690**
Blizzard 603e+ 250 sans 68K	4190
Blizzard 603e+ 250 68030/50	**4670**
Blizzard 603e+ 250 68060/50	**6290**
Blizzard 2604e 180 sans 68K	5490
Blizzard 2604e 180 68060/50	**7490**
Blizzard 2604e 200 sans 68K	6290
Blizzard 2604e 200 68060/50	**8290**
CyberStorm 604e 180 sans 68K	4990
CyberStorm 604e 180 68060/50	**7090**
CyberStorm 604e 200 sans 68K	5990
CyberStorm 604e 200 68060/50	**7990**

CARTES GRAPHIQUES	
CyberVision 64/34 - 4 Mo	**1449**
CyberVision + Scandoubler	**2050**
Scandoubler pour CyberVision	590
Carte Picasso IV 4 Mo	**2690**
Modules pour Picasso IV	N.C.
CyberVision PPC	N.C.
BVision PPC	N.C.

Nos boîtiers INFINITIV sont livrés avec une interface clavier PC/AMIGA.
Nos prix peuvent changer : contactez-nous
Commande sur papier libre.
Règlement par chèque à la commande
Frais de port : veuillez nous contacter
Demandez notre catalogue gratuit

MICRONIK®	
AMIGA 1300 T	**3290**
AMIGA 1400 T	**4790**
AMIGA 1500 T	**5990**
Tour INFINITIV A1200	**1390**
Tour INFINITIV + coque A1200	**1790**
Tour INFINITIV + coque + ZII z1 + TopCase + Alim. 200 W	**3390**
Tour INFINITIV + coque + ZIII + TopCase + Alim. 200 W	**5390**
Alimentation interne 200 W	420
Alim. int. 200 W + adaptateur	499
Carte d'extention Zorro II z1	**1350**
Carte d'extention Zorro III	**3190**
Adaptateur PCMCIA	259
TopCase pour INFINITIV	279
Option vidéo pour cartes ZII/ZIII	450

DIVERS	
Disque dur Quantum 3½ IDE 1.6 Go	**1290**
Disque dur Quantum 3½ IDE 3.2 Go	**1690**
Disque dur Quantum 3½ IDE 6.4 Go	**2490**
Disque dur Quantum 3½SCSI 2.1 Go	1790
Disque dur Quantum 3½SCSI 3.2 Go	**2290**
Disque dur Quantum 3½ SCSI 4.3Go	2690
Disque dur Quantum 3½ SCSI 6.4Go	**3390**
D. dur Quantum ATLAS II 4.5 Go	**4490**
D. dur Quantum ATLAS II 9.1 Go	**6990**
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 8xi	550
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 16xi	650
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 24xi	**690**
Lec. CD-ROM SCSI SONY 12x	850
Lec. CD-ROM SCSI Plextor 20x	1190
Lec. CD-ROM SCSI Plextor 32x	1450
CDR vierge - Philips / 3M la pièce	1290
Modem US Robotics FLASH 56K	**1390**
Modem US Robotics M+ 56000	190
Mémoire 512 Ko A500	230
Mémoire 512 Ko A500 + horloge	**390**
Lecteur de disquettes externe	

Tarifs révisables sans préavis - SARL au capital de 50 000 Frs - RCS SARREGUEMINES B 401 578 141
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propropriétaires respectifs ACM 02/98

Amiga Inc serait prêt à annoncer son portage de l'AmigaOS

Au moment ou nous mettons le journal sous presse, il semble probable qu'Amiga Inc prépare enfin une annonce officiel qui révèlera le choix d'un futur processeur pour le système.

--D'après nos sources, le PowerPC semble le choix le plus probable, surtout depuis l'annonce par l'équipe HiQ/Index en Angleterre du développement d'un portage de l'OS sur les processeurs Alpha. Jeff Schindler de Amiga Inc a déjà indiqué qu'il voudrait voir l'OS adapté sur, non une, mais plusieurs familles de processeurs.

Amiga Inc annoncera aussi l'embauche de plusieurs personnes pour mener le projet Amiga à bon port.

Coldfire pour Amiga? Pas du tout, dit Barthel

Un rumeur que Amiga Inc adoptera le processeur ColdFire de Motorola a été réfutée par Olaf Barthel, le programmeur allemand, et par Mick Tinker, d'Index.

D'après Olaf Barthel, le ColdFire a été évalué plusieurs fois pour une possible utilisation dans l'Amiga (y compris par Escom), mais n'est pas approprié pour les ordinateurs comme l'Amiga. Pour lui, le coût d'adaptation de l'OS serait excessif, et pas un seul logiciel Amiga existant pourrait être exécuté sur ColdFire.

Selon Mick Tinker, les dernières générations de ColdFire manquent trop de fonctions. Les premières versions, qui étaient similaires au processeur 68EC040 et qui étaient plus ou moins utilisables dans un Amiga, ne tournaient pas plus vite que 40MHz.

AWeb II 3.1 premier butineur Amiga avec JAVA!

La nouvelle version du browser AWeb ajoute le support pour JavaScript 1.1 et devient ainsi le premier sur l'Amiga à le faire.

D'autres améliorations: connexions sécurisées avec MiamiSSL, fonctions de mail (mailto) et lecture de news, auto-recherche, support pour HTML 4.0, option pour configurer le clavier, etc. Il y a un plugin en shareware pour voir animations au format GIF.

Wolf Dietrich: les cartes PowerUP sont prêtes pour un AmigaOS natif PPC

Dans notre prochain numéro, nous publierons un "état des lieux" de l'environnement PowerPC sur Amiga. Dans les trois mois qui sont passés depuis la disponibilité des premières cartes PowerUP de Phase 5, un nombre croissant d'utilisateurs ont pu se rendre compte des réelles performances des ces cartes, de leur compatibilité et de leur stabilité.

D'autres ont pu se rendre compte qu'il y a besoin de débogage du pilote du contrôleur SCSI ultrawide, surtout en ce qui concerne le gravage des cédéroms, et de la cherté du câblage, connecteurs et terminaisons pour ce dernier. Nous parlerons aussi de ses performances, qui vont jusqu'à 16Mo/s sous certaines conditions.

Avec un peu de chance, ce spécial coincidera avec la disponibilité des premières cartes Blizzard PPC pour Amiga 1200 dont la version à 175MHz (sans CPU 68030) sera vendue en France pour moins de 3000F.

Les réponses de Phase 5

Nous publierons également les réponses de Wolf Dietrich, dirigeant de Phase 5, aux critiques "absurdes", selon lui, de ses cartes PowerPC. Ses réponses seront accompagnées de l'analyse de notre correspondant Brice Fromentin.

En particulier, Wolf Dietrich déclare que son hardware est intégralement "parallel multi-processing", et si un bootcode PPC est installé, il n'y a pas besoin du CPU 68k. Le "context switch" (le temps de basculement entre les deux processeurs) n'est pas de 90ms mais d'environ 1ms! L'adoption du format ELF introduit un standard ouvert à l'Amiga et permet l'utilisation de bibliothèques PPC en provenance d'autres systèmes PPC. Phase 5 est en contact avec d'autres sociétés qui ont annoncé hardware PPC (Index et DCE) pour établir des standards et APIs compatibles.

Warp-UP, le système rival de Haage & Partner pour les cartes PowerUP, ne supporte pas l'utilisation de multiples processeurs ou le multi-threading, et, dans ce sens, n'est pas ouvert vers l'avenir, dit Wolf Dietrich.

Mailing list pour développeurs PPC

Si vous êtes développeur sur les cartes PowerPC de Phase 5, il existe depuis peu un nouveau mailing list technique. Pour s'abonner, visiter http://www.amiga.com.pl/lists/.

Schindler sera au GateWay Computer Show

Jeff Schindler, General Manager de Amiga Inc, et Petro Tyschtschenko de Amiga International seront présents au ***Gateway Computer Show - Amiga98***, les 14 & 15 mars au Harley Hotel, 3400 Rider Trail South, St. Louis, MO 63045, USA.

L'expo sera aussi le lieu du troisième International Developers Conference et de séminaires pour développeurs, le vendredi 13 mars.

Voici la liste des participants:

AEMail, Amazing Computing, Amiga Atlanta Inc., Amiga Informer Magazine, Amiga Inc., Amiga International Inc., Amiga User Group Network, Asimware Innovations Inc., Compuquick Media Center, Dan's Deals, FWD Computing, The Gateway Amiga Club Inc., Intangable Assets Manufacturing, Legacey Maker Inc., National Amiga, North Coast Amiga Users Group, Nova Design Inc., Power Computing Ltd., Prowave Inc., Scharp Designs, SoftLogik Publishing Corp., Macrohard media, Neather Realm Software, OZware, The Amiga Developer Network, Amiga Atlanta Inc., Amiga Informer Magazine, Amiga User Group Network, Dan's Deals, National Amiga, North Coast Amiga Users Group, Prowave Inc.

Air Mail Pro 2

Toysoft Development Inc annonce la sortie de *Air Mail Pro v2.0*, logiciel de courrier électronique sous MUI. Parmi les nouveautés, se trouvent le choix entre trois interfaces (boutons, petites icônes, grandes icônes), création automatique de gabarits, suppression des listes de récipients, carnet d'adresses avec photos et adresses postales', PGP, multiple signatures, etc.

Toysoft Development Inc., 131 - 64 Ave N. W., Calgary Alberta, T2K 0L9 Canada.Tel: 1-403-680-1656 Email: danny@toysoft-dev.com, http://www.toysoft-dev.com

300 000 Amiga chinois prévus

D'après un rapport au Securities and Exchange Commission des USA par la société Lotus Pacific, sa filiale Regent a commencé à vendre le Wonder TV A6000 dans le dernier trimestre de 1997, surtout en Chine.


L'entrée

Le Wonder est un boîtier multimédia, dont la carte mère, conçue par Thomas Dellert de DCE en Allemagne (voir notre entretien avec lui dans ce numéro), est basée sur la technologie Amiga, et surtout CD-32. Il propose des fonctions d'ordinateur personnel multimédia, fax, karaoké, internet, lecteur de CD audio, lecteur de CD vidéo, et machine de jeux.

Au mois d'août, Regent a signé un accord avec Shanghai Dingqiu International Trade Co., Ltd., une société publique de Shanghai, Chine, selon lequel les deux sociétés travailleront ensemble pour produire et commercialiser le Wonder TV. Selon les termes de cet accord, Shanghai Dingqiu commandera chez Regent 300 000 jeux de circuits et pièces, au prix de $86 par jeu avant fin décembre 1998, pour fabriquer les Wonder TV.

Shanghai Dingqiu payera Regent un million de dollars chaque année, en compensation de l'utilisation des brevets. Le premier paiement annuel a eu lieu en août 1997.

A.F.L.E. Particuliers Entreprises Professions libérales
... un nouvel horizon s'ouvre sur votre Amiga...
Association régie par la loi 1901
GestaCompte
LA SUITE MODULABLE pour AMIGA
SC001 GestaCompte Banque V2.1 200F
SC002 GestaCompte Livre V2.0 160F
SC003 GestaCompte Stock V2.0 320F
SC004 GestaCompte Factures V2.0 480F
A paraître prochainement GestaCompte Compta
Frais de port et de gestion 25 F (option recommandé +18 F)
Paiement par chèque , carte bleue (16 chiffres + date d'expiration) ou contre remboursement (plus frais en vigueur)
Association Française du Libre Essai
BP 505 13091 Aix en Provence Cedex 02
05 56 05 72 09 de 10h à 18h
04 42 64 56 76 de 18h à 20h
(33) 04 42 64 56 76
(33) 05 56 05 06 21
afle@aix.pacwan.net afle@cyberstation.fr

AmigaShow '97

par Pascal Willano

Attendu avec impatience, et pour cause, c'est presque le seul en France, ce salon s'annonçait intéressant. Malgré les annonces de Deltagraph'X, comme quoi les associations n'avaient pas répondu présentes, on était en droit d'attendre quelque exposants!

Sortie métro Porte de Bagnolet, j'entame la descente de la rue de Bagnolet, à la recherche du cybercafe *La Flèche d'or*. Première surprise: arrivé au numéro indiqué par la publicité, je me retrouve devant un bâtiment à l'aspect post apocalyptique. S'il n'y avait pas eu l'affiche d'Amiga International, je n'aurais jamais pensé à rentrer dans ce squat (le cybercafe est construit dans une ancienne gare)! L'intérieur est fidèle à l'extérieur, ambiance feutrée, musique assez forte. Une fois les yeux habitués à la pénombre, je découvre une salle d'environ 350m2 avec, placé au milieu, un grand bar, juste devant une piste de danse, quelques tables et une petite estrade, les Amigaistes côtoyant les habitués du bar. Dans un coin, on pouvait voir le stand de Deltagraph'x, le seul! On pouvait acheter toutes sortes de gadgets pour customiser son Amiga, quelques logiciels, mémoires, disques dur, ... Par contre, pas de cartes accélératrices. Etrange! Renseignement pris, les cartes sont assez difficiles à obtenir. Il faut les réserver à l'avance. Derrière ce stand, dans un coin sombre de la salle, on pouvait voir quelques démonstrations, dont le Casablanca (montage vidéo), une présentation multimédia sur Scala affichée sur écran géant, plus quelques indépendants qui présentaient leur production.

En résumé, peu, pour ne pas dire rien, à se mettre sous la dent. Ce qui ont fait plusieurs centaines de kilomètres pour venir ont dû être fortement déçus. D'après Deltagraph'X, qui est l'un des seul revendeurs Amiga à s'investir dans ce type de présentation, il y a eu trop de désistements d'associations et de revendeurs, en raison d'un manque d'informations ou d'un empêchement (le vendredi, beaucoup de gens travaillent!). Cette année, ce fut un échec. Il faut espérer que s'il y a une suite, Deltagraph'X sera mieux soutenu.

(Ed: Je connais un revendeur qui n'a pas reçu d'invitation, et d'autres ont été contactés bien tardivement. Pour certains, l'obligation d'enlever leurs produits la nuit a été dissuasive. Les organisateurs du prochain Amiga Show doivent s'assurer que le lieu est convenable et que les autres revendeurs sont partants, avant de se lancer. C'est dommage, tout cela, car d'après certains, le lieu était sympa!)



Le stand DeltaGraphX

AtéoBus-Pixel64

Atéo Concepts tient les délais avec sa combo bus/carte graphique pour Amiga 1200, et espère toujours livrer le produit avant le 15 février.

Bonne nouvelle: la carte ajoutant 2 ports série et 1 port parallèle sera disponible quasiment en même temps, au prix de 390F. Deuxième bonne nouvelle: le module scan doubler sera prêt plus tôt que prévu, environ un mois après la Pixel64. Le prix n'a pas encore était déterminé.

Nouveautés CD

Les nouveautés du mois chez Phoenix-DP.

ULTIMATE BLITZ BASIC: le nouveau Blitz Basic 2.1 en version CD accompagné de tous les BUI magazines, de Blitz Support Suite et des centaines de programmes, sources, exemples écrits en Blitz Basic (240F).

DELUXE PAINT V CD: le retour du plus célèbre programme de dessin sur Amiga. Toujours copié mais rarement égalé (240F).

NETWORK PC UPDATE: un programme de communication Amiga - PC enfin disponible en version CD, mais sans câble. Il permet de relier un PC à votre Amiga par le port série ou parallèle, et de contrôler tous les périphériques PC à partir du Workbench. (99F)

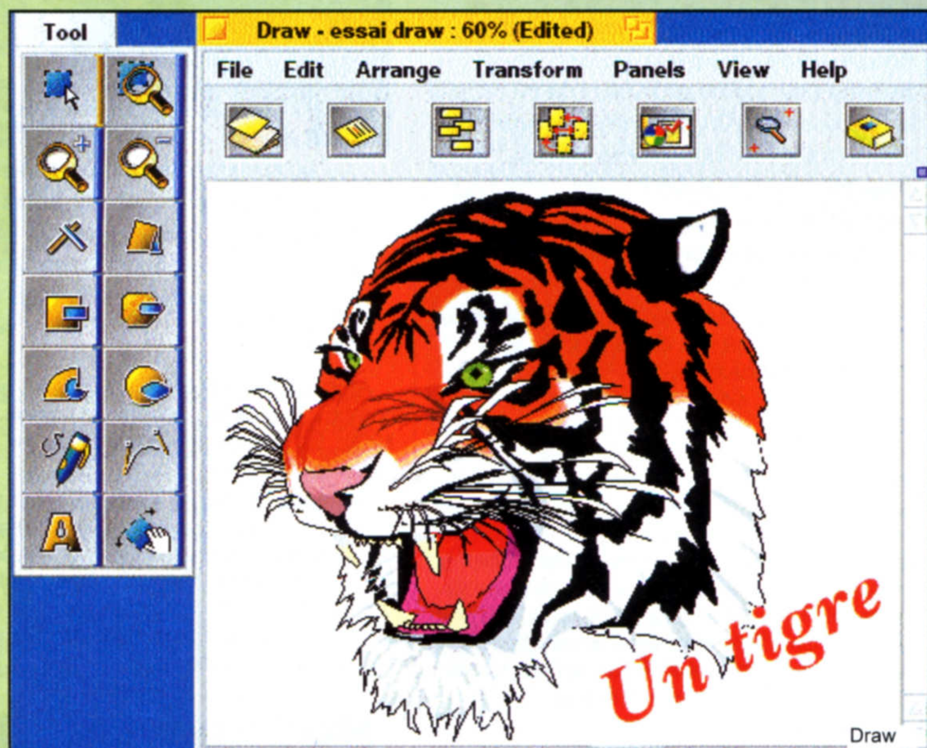
Amiga Show 1998 (Bruxelles)

Les années se succèdent, les proprietaires de l'Amiga aussi, mais une chose reste immuable: le rendezvous annuel pour les amiagïstes en belgique au Centre Culturel Wauterbos, 1640 Rhode-Saint-Genèse, près de Bruxelles. Cette année, l'expo aura lieu les samedi 9 et dimanche 10 mai.

Information: Digital Precision, 330 Chaussée de Jette, 1081 Bruxelles. Tél 02/426 05 04, FAX 02/420 38 75.

WE AMIGAzette: Le Samedi 21 & le Dimanche 22 Février aura lieu le WE AMIGAzette à Toulon. Adresse: Maison de Quartier, Av du 15ème corps, Quartier Pont du Las à Toulon. Au programme, grosse réunion d'Amigaïstes de la région. Entrée gratuite. Possibilité de venir avec sa machine. Pensez à réserver votre place. Plus de renseignements aux numéros suivants: 0.494.611.443 (OFS) - 04.94.89.50.97 (José).

Du côté de Menlo Park...



Dernières nouvelles

BeOS téléchargeable

Vous voulez tester BeOS sur votre Mac? Très simple, allez sur le site de BE (http://www.be.com) ou sur les sites miroirs (comme download.com) et choisissez de télécharger BeOS. Celui-ci est disponible en plusieurs versions, en fonction du support sur lequel BeOS va fonctionner (Zip, Jazz ou disque dur), en fonction de ce que vous voulez récupérer (juste les démos, les outils Unix, ou les outils de programmation, comme Code Warrior)

Une fois l'archive sur votre disque dur, l'installeur s'occupe de tout: formatage du support, installation de BeOS et du lanceur qui permet de démarrer BeOS depuis le Mac.

Une fois BeOS lancé, vous pouvez aller sur le site ftp de Be (ftp.be.com) pour récupérer les programmes qui vous intéressent.

Les différents packages téléchargeables :

- BeOS version 100 Mo (pour zip) : 9 Mo
- BeOS version 200 Mo (pour jazz) : 9 Mo
- documentation : 4.5 Mo
- demos : 608 Ko
- exemples de vidéo : 1.9 et 10.5 Mo
- fichier midi : 4.8 Mo
- outils de développement : 5.4 Mo
- outils Unix : 1.4 Mo

Be et les autres sites miroirs ont enregistré un nombre très important de téléchargements de BeOS. Dans quelques mois, BeOS pour Intel sera, de la même manière, téléchargeable sur le net et tous les utilisateurs de PC pourraient ainsi tester l'OS.

BeOS pour Intel

La version tant attendue pour processeur Pentium va bientôt arriver. Elle est attendue pour le grand public début Mars et un peu avant pour les développeurs, afin de pouvoir fournir un ensemble d'applications. Jean-Louis Gassée a révélé que certains développeurs ont déjà reçu une version alpha pour pouvoir porter leurs applications et aider Be à debugguer l'OS.

Je fais ainsi partie de ce petit cercle de privilégiés qui ont la chance de voir BeOS Intel tout de suite. Je reviendrai sur cette version dans le prochain numéro afin de vous donner un maximum d'informations et tous les détails sur le portage des applis, l'installation et le matériel nécessaire.

Evénements

Se déroule au moment où j'écris, au Moscone Center de San Fransisco (entre le 6 et le 9 Janvier), la grande messe du monde MacOS, et bien sûr, Be est présent sur le salon afin de démontrer BeOS sur PowerPC et Pentium. De plus, de nombreuses sociétés sont présentes afin de montrer ou vendre leur produits. Parmi eux, BeatWare, Gobe, Adamation et Rö Design. De nombreux développeurs indépendants ont également la possibilité de montrer les applis aux visiteurs.

Be vient de l'annoncer, la prochaine conférence développeurs aura lieu à Santa-Clara, Californie les 19 et 20 Mars.

Gros plan sur... BeatWare

J'inaugure aujourd'hui une nouvelle rubrique qui va permettre de montrer les applications existantes sur le monde BeOS. Je ferai chaque fois un descriptif détaillé des produits disponibles.

Cette semaine, je commence avec la société BeatWare (http://www.beatware.com). Cette société californienne est basée à Menlo Park, Californie, en plein milieu de la Silicon Valley, à quelques blocks des bureaux de Be. Elle a été créée par Marc Verstaen, un français qui est venu s'installer aux Etats-Unis avec toute sa famille. Avant de développer sur BeOS, il travaillait sur l'environnement NextStep dans la société Lorienne, spécialisée dans les applications de cartographie.

Les produits proposés par BeatWare sont nombreux et couvrent des domaines variés: logiciels de bureau, de dessin, de courrier électronique, outils de développement...

BeatWare vend actuellement deux suites logicielles sur CD-ROM :

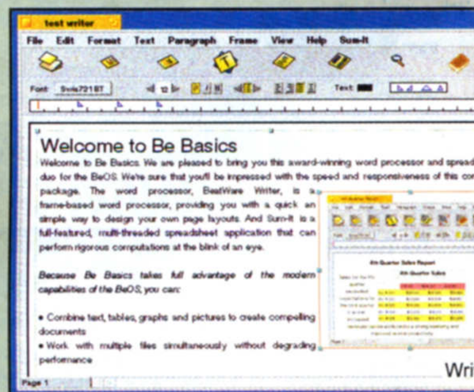
- **Be Basics** : traitement de texte, tableur
- **Be Studio** : dessin et dessin vectoriel

Sont aussi proposés, mais cette fois en version électronique:

- **Mail-It** : outil de courrier électronique
- **AppSketcher** : outil de conception d'applications orienté objet.

La suite Be Basics

Cette suite vendue sur CD-ROM ou par le net contient un traitement de texte (BeatWare Writer) et un tableur (BeatWare Sumit)



BeatWare Writer

Ce traitement de texte exploite tous les avantages de BeOS en matière de performance et de fonctionnalités.

L'interface est constituée d'une barre d'outils déplacable, totalement configu-

rable avec des icônes claires et simples et de la zone où le texte et les images seront entrés.

Il est possible de faire du multi-fenêtrage et du multi-colonnage d'un même document. Et toutes mes modifications sont ainsi reportées sur les autres fenêtres. Je tiens à préciser que toutes les modifications (comme modification de largeur de colonne) sont effectuées en temps réel et qu'il n'est pas nécessaire de relâcher la souris pour voir le résultat.

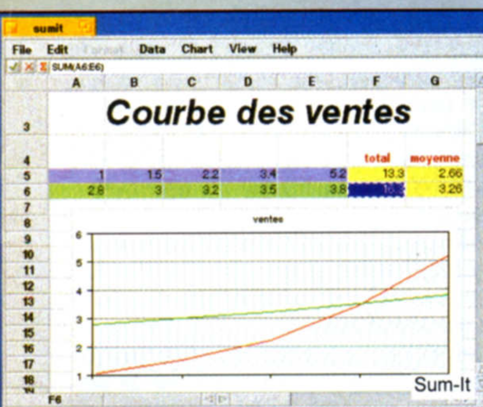
BeatWare Writer permet aussi d'importer des images, ce dans n'importe quel format puisque Writer utilise une librairie très connue sur le monde Amiga: les datatypes.

Il suffit d'avoir le handler qu'il faut, pour pouvoir lire l'image. Une fois l'image importée, il est possible de la déplacer, redimmensionner, et ce, toujours en temps réel.

Ce traitement de texte exploite aussi les fonctions de détourage: le texte "tourne" autour de l'image et suit le contour (voir illustration)

Dans la prochaine version, il sera aussi possible de disposer le texte dans une boîte non rectangulaire et d'utiliser des formes comme un losange, un cercle, une ellipse ou une courbe de Bézier. Il sera aussi possible de gérer la transparence sur les images importées (via la couche alpha) et de demander au texte de suivre le contour de l'image.

Pour finir, BeatWare Writer permet d'importer les formats RTF, texte et Word et il sera bientôt possible d'importer des fichiers HTML.



Sum-It

BeatWare Sum-It

Sum-It est un petit tableur qui fonctionne conjointement avec le traitement de texte. Il est ainsi possible de glisser une feuille de calcul dans Writer pour illustrer un rapport.

Sum-It contient des fonctions de calcul (extensible par des add-ons), ainsi que des fonctions de traces de courbe (2D, 3D, barres...) (voir illustration).

La suite Be Studio

Cette suite est constituée des logiciels BeatWare Paint (dessin bitmap) et BeatWare Draw (dessin vectoriel).


Mail-It

BeatWare Paint

BeatWare Paint est un programme de dessin qui exploite les fonctionnalités temps réel de BeOS. Toutes les modifications se font en temps réel sans avoir à relâcher la souris.

Il dispose d'une extensibilité infinie puisque la totalité du programme repose sur le principe des add-ons. Il est ainsi possible de rajouter des fonctionnalités à tout moment pour augmenter les fonctionnalités.

Depuis la dernière version, il est ainsi possible d'utiliser les filtres GIMP provenant du monde Linux. Via une petite librairie fournie, n'importe quel filtre GIMP est recompilable et utilisable avec Paint.

Paint dispose aussi d'un nombre de Undo / Redo illimité et il gère tous les formats d'images, via la librairie datatypes. La prochaine version disposera de la gestion des calques ainsi que de la transparence.

BeatWare Draw

BeatWare Draw est un logiciel de dessin vectoriel qui exploite lui aussi la mise à jour immédiate de toute modification d'un tracé. Un simple "scale" est immédiat.

Les fonctions de dessins sont très standards (ligne, rectangle, cercle, texte, bézier, tracé libre), et il est ensuite possible d'effectuer des opérations sur chaque tracé (rotation, couleur, échelle). Draw bénéficie lui aussi d'un nombre de défaire/refaire illimité. Il permet d'importer différents formats de fichiers vectoriels (DXF, Illustrator, Postscript) (voir illustration). La prochaine version disposera de la transparence ainsi que de fonctionnalités ameliorées.

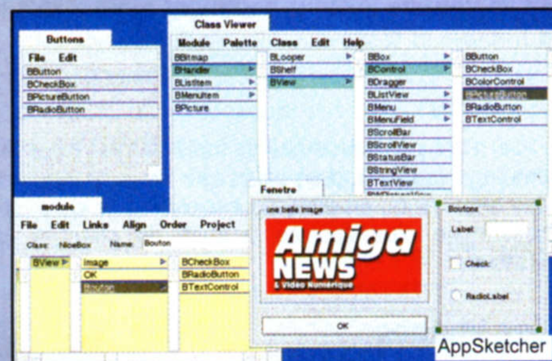

Paint

Mail-It

Mail-It est un logiciel de courrier électronique.

Il dispose d'un carnet d'adresses intégré, d'un système de filtre très complet et d'une gestion simple du courrier (voir illustration).

L'interface est très simple et intuitive avec utilisation d'une barre d'outils. Chose nouvelle: il est possible d'envoyer et de recevoir en même temps. La prochaine version contiendra de nouvelles fonctionnalités dans les filtres et dans l'utilisation générale.



AppSketcher

AppSketcher

Encore en développement, mais disponible en démonstration, AppSketcher est plus qu'un outil de génération d'interfaces. Il permet aussi d'éditer les actions relatives aux boutons, menu et aussi gadgets (voir illustration). Il est ainsi possible de construire une fenêtre avec tous les éléments sans avoir à taper une ligne de code.

AppSketcher génère un peu de C/C++ mais aussi un fichier binaire contenant la description du contenu de la fenêtre. Il est possible de modifier la disposition des boutons d'un panneau sans recompiler l'application. Il est aussi très facile de faire un système pour avoir une seule application et plusieurs modules avec un module par langue.

Cet outil est la base des applications BeatWare, et toute l'interface repose sur lui. Actuellement, la société procède à une énorme refonte de son outil, en vue de refaire entièrement ses interfaces.

BeatWare distribue ses produits par la société StarCode et son serveur BeDepot (http://www.bedepot.com). Il est donc possible d'acheter les produits et de les recevoir immédiatement sur son ordinateur. Il est aussi possible de tester le produit pendant 30 jours en récupérant une version de test. Le serveur permet aussi d'effectuer les mises à jour des produits en avertissant les clients qu'une nouvelle version est disponible.

Prix des produits BeatWare :
Be Basics: $69, Be Studio $39,
Mail-It $39.

Création de pages web

Comment reduire et placer vos images

par Denis Bucher

Si vous n'avez pas lu l'article du mois dernier, dépêchez-vous d'aller le lire ! Ce mois-ci, nous approfondirons en effet certaines commandes mais nous verrons surtout comment ajouter des images et formater le texte...

Ce n'est pas parce-que le mois dernier nous n'avons vu que des tags (commandes) seuls que vous ne pouvez pas spécifier des arguments; en effet, pour insérer une ligne de démarquation horizontale plus épaisse, il suffit de changer <HR> en <HR SIZE=4>.

Les images

Le HTML est un format de document multimédia, donc nous allons directement en profiter en ajoutant une image... C'est très simple : Il suffit d'ajouter le tag <IMG SRC="fichier" ...> à l'endroit désiré ! Comme vous le voyez ce tag prend plusieurs arguments que nous allons étudier.

- SRC="fichier". Indique l'emplacement de l'image. Le chemin s'indique de la même façon que pour <A HREF="fichier.html">, à savoir :
- SRC="ANewsLogo.GIF" : Le fichier se trouve dans le même répertoire que le fichier HTML
- SRC="../ANewsLogo.GIF" : Le fichier se trouve dans le répertoire parent
- SRC="/ANewsLogo.GIF" : Le fichier se trouve dans le répertoire racine (root)
- SRC="http://www.site.fr/ANewsLogo.GIF" : Le fichier se trouve sur un autre site

- WIDTH=nn, HEIGHT=nn

Indique la taille *désirée* de l'image en pixels. Si vous ne mettez pas la vraie taille de l'image, un redimensionnement aura lieu (si le browser le supporte). Mettez toujours une taille, car certains browsers affichent plus vite la page s'ils connaissent les tailles à l'avance...

- ALT="Description"

Vous devez **toujours** mettre cet argument pour deux types de personnes : d'une part, ceux qui ne chargent pas les images pour gagner du temps, d'autre part - et c'est plus important - les aveugles et malvoyants qui utilisent des browsers en mode texte. Si votre image est un bouton, décrivez sa fonction, sinon décrivez l'image. Si cette image ne contient que du texte, ALT="" doit contenir le texte en question. Vous pouvez trouver des conseils plus poussés pour respecter les aveugles ainsi que tous les autres handicapés sur le site 3, mais mettre ce tag est suffisant.

Copions maintenant une image dans le répertoire où se trouvent nos exemples HTML et créons un nouvel exemple que nous sauverons sous "exemple10.html" :

```
<<HTML><HEAD><TITLE>
Un essai pour le cours HTML n°2
</TITLE></HEAD><BODY>
<IMG SRC="ANewsLogo.JPEG" WIDTH=194 HEIGHT=90
ALT="AmigaNEWS & Vidéo Numérique">

<H1>Le site de votre magazine préféré</H1>
</BODY></HTML>
```





Vive la différence !

Figure du haut	Figure du bas
GIF 256 couleurs	JPEG
(768x576)	(384x288)
139ko	13ko

Rien ne vous empêche d'ajouter les commandes que l'on a appris le mois dernier...

Il n'y a pas grand'chose d'autre à savoir, mais, en lisant la suite, vous éviterez pas mal d'erreurs de débutants :

- Testez toujours vos pages pour que les visiteurs de votre site n'aient pas de surprises, par exemple une image introuvable... N'oubliez pas que sur Internet (sur Unix, en fait) les noms suivants représentent trois fichiers différents : "Fichier", "fichier", "ficHiER". Les autres erreurs sont souvent dues à un mauvais chemin, une faute de frappe ou une image corrompue...
- Actuellement, les deux seuls formats utilisables dans vos pages (afin de garder une compatibilité avec tous les browsers) sont le GIF et le JPEG. AWeb supportera le IFF-ILBM et Netscape certains formats PC, mais pas le contraire. Le PNG est un format appelé à remplacer le GIF, mais c'est de la musique d'avenir...
- Dans le cas où vous voudriez rendre le chargement de vos pages interminable et ne pas en comprendre la raison, utilisez un éditeur de pages HTML (pas un éditeur de texte), insérez une image de 500ko et réduisez-la : l'image paraîtra plus petite, mais le fichier restera aussi grand! Alors, à moins d'être sûr de ce que vous faites, évitez d'indiquer une taille plus petite que la taille réelle de l'image; mieux vaut réduire sa taille originale afin de gagner quelques kilooctets.

Surveiller la taille de vos images

La taille en ko de vos images est en effet très importante; il s'agit sans doute d'une des choses les plus importantes à vérifier au moment de la création ou du choix de vos images. Voir le tableau 1 des maxima que je conseillerai pour les tailles de vos images...

Il y a de nombreux moyens de réduire la taille des images sans perdre en qualité:

- Le premier de ces moyens est la réduction de couleurs. En effet, lors de la création d'une image, on a tendance à utiliser trop de cou-

leurs; or, saviez-vous que vous pouvez réduire le nombre de couleurs réelles de l'image sans visuellement perdre des couleurs? En effet, grâce au tramage ou à Floyd-Steinberg (dans PPaint par exemple), les couleurs supprimées seront remplacées par un mélange des couleurs restantes afin d'obtenir la même couleur que précédemment. Imaginez une image dans laquelle vous utiliseriez un dégradé en 16 couleurs de rouge à blanc : 3 ou 4 couleurs suffiraient pour ce dégradé, par exemple rouge, blanc, rose. Dans beaucoup de cas, cela vous permet de gagner beaucoup de place donc de temps au téléchargement...

- La seconde méthode est la taille en pixels. Pour afficher une grande image, peut-être que l'agrandissement (avec WIDTH et HEIGHT) d'une version plus petite serait suffisant dans certains cas?

- Enfin, il existe la compression (mais avec pertes) du JPEG. En tant qu'utilisateur Amiga, nous connaissons son désavantage principal qui est le temps CPU consommé pour la décompression. De plus, le mythe du JPEG si bien compacté est faux, car l'avantage du JPEG (toujours 16 mios de couleurs) contre le GIF (4 ou 16 couleurs possible) est loin d'être systématique. Je ne conseillerai donc le JPEG que pour des photographies.

Pour apprécier ces méthodes, admirez la Fig.1, où la plupart de ces méthodes sont cumulées: comme c'est une photo, on passe de GIF à JPEG avec 20% de pertes et on n'a pas réduit les couleurs mais les dimensions (de moitié). Le résultat est saisissant car la différence visuelle est négligeable mais la taille du fichier a été divisée par 10 !

Venons-en maintenant à quelques autres arguments supportés par le tag IMG qui sont moins importants et dont vous n'aurez pas besoin dès le début :

- ALIGN=type (par exemple <IMG SRC="file" ALIGN=TOP>)

TOP : Le haut de l'image s'aligne avec le haut de l'élément le plus haut de la ligne de texte.

MIDDLE : Le milieu de l'image s'aligne avec la "base" du texte.

BOTTOM : Le bas de l'image s'aligne avec la "base" du texte.

- ALIGN=type (peut être présent en même temps que le précédent)

Signifie que l'image est une image "flottante" et que le texte va se répartir autour. Le type indique sur quelle marge est fixée l'image : LEFT ou RIGHT. Remarque : Avec HSPACE=nn et VSPACE=nn, vous pouvez définir des marges pour le texte autour de votre image flottante.

- BORDER=nn

Si l'image est un lien hypertexte sur un autre document, alors cet argument indique l'épaisseur de cette bordure. BORDER=0 pour ne pas en avoir. Voici un exemple frappant qui vous montre aussi comment créer un lien depuis un image image:

```
<a href="http://www.amiganews.com/">
<IMG SRC="Bouton.gif" ALT="[*]" BORDER=10></a>
```

Tableau 1

Type d'image	*Maximum*
Petits boutons	2-4ko
Gros boutons contenant du texte ou "bannières"	7ko
Image de 20-40ko	Deux images par page
Image de plus de 40ko	Une par page
Toute image	90ko

Références sites:

[1]http://www.amiganews.com/dbucher/
[2] http://www.cwru.edu/help/introHTML/
[3] http://trace.wisc.edu/docs/html_guidelines/htmlgide.htm

pragma informatique

N'hésitez pas à venir nous rendre visite au magasin !
Du mardi au samedi

PRO TV enfin disponible sur terre !!!

Le module **ProTV**, petit génie du transcodage des signaux vidéos, est le parfait compagnon de l'A1200 :

Entrées : S-VHS, Composite, audio, antenne UHF, VGA.
Sorties : Composite, VGA, audio, casque.

Tuner TV, HP intégré, affichage des multiples fonctions à l'écran, télécommande.

En pratique : les signaux PAL (Early-startup, jeux, démos...) sont affichés sur le moniteur S-VGA par le biais de la sortie composite du 1200, dont le signal est très nettement amplifié. La qualité d'affichage est alors supérieure à tout scan-doubler. Les signaux DoublePal ou Multiscan passent sans problème sur l'entrée VGA du ProTV.

Une simple touche permet de passer d'une source à l'autre. De plus, le tuner TV intégré vous permettra de patienter pendant que votre Amiga calcule ;-)

Note : il est nécessaire de possèder un adaptateur DB23-DB15.

1 690 F TTC

Moniteurs

Goldstar 15" 0.28 ..... 1 850 F
Mitsubishi 17" Pro 67 TXV ..... 4 590 F
Mitsubishi 17" Pro 87 TXM ..... 5 450 F
Mitsubishi 21" Pro 91 TXM ..... 10 990 F
Frais de port offerts pour l'achat groupé d'un moniteur et d'un ProTV !

Mémoires de masse

Graveur Traxwriter SCSI interne x4 x12 ..... 3 600 F
Lecteur CDROM IDE Goldstar 24x ..... 575 F
Disque dur IDE 1.2 Go ..... 1 090 F
Disque dur IDE 2.5 Go ..... 1 400 F
Lecteur ZIP ATAPI interne ..... 830 F
CDROM vierges Traxdata Silver (les dix) ..... 120 F

Mémoires

SIMM 8 Mo EDO ..... 125 F
SIMM 16 Mo EDO ..... 280 F
SIMM 32 Mo EDO ..... 590 F

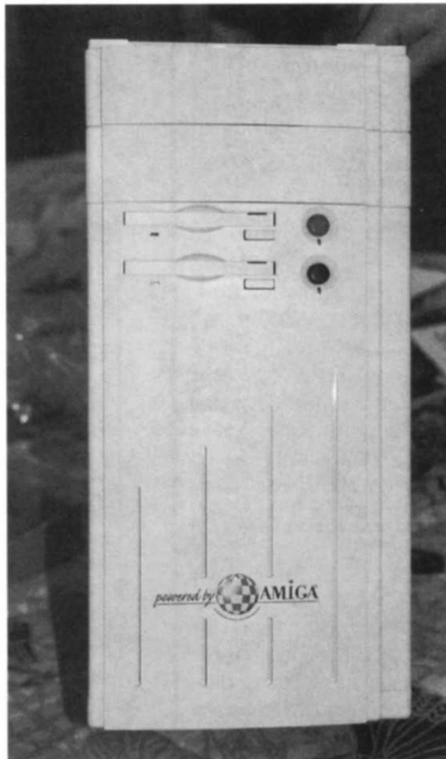
Distributeur produits Micronik
Nombreux CDROM disponibles
Spécialiste en câbles & nappes ésotériques
Frais de port TTC : Matériel 50 F - Moniteur 150 F

Pragma Informatique
Route départementale 523
38570 TENCIN
Tél. : 04 76 45 60 60 - Fax 04 76 45 60 55
synapse@club-internet.fr

Zorro III le retour !

Premiers essais du nouveau Amiga 1500 de Micronik

Ed: Depuis Mai 1996, Micronik nous promet une carte Zorro III pour A1200. Elle est enfin arrivée, livrée en standard dans l'A1500, qui porte le logo "Powered by Amiga". Deux de nos lecteurs l'ont essayé, mais malheureusement, quelques problèmes restent encore à résoudre avant que cette carte ne fonctionne correctement dans toutes les configurations. Micronik travaille sur une mise à jour qui sera gratuite pour ceux (une minorité, d'après eux) qui ont rencontré des problèmes.



Un nouvel AMIGA...?

Fanatique incontesté de l'Amiga depuis deux ans, je possède un AMIGA 1200 bien équipé dont je suis très fier. Seulement voilà: depuis quelques temps, ma copine travaillait de plus en plus souvent sur mon Miga-préféré, me privant ainsi de sa chaleureuse compagnie pendant ces longues et froides nuits d'hiver (je parle du Miga évidemment... :-)). Nous avons donc décidé de faire l'acquisition d'un deuxième Amiga pour ne pas avoir à se battre, et pouvoir enfin travailler ensemble, en amoureux, et en multitache, grâce à des solutions tel que *Parnet* par exemple.

L'annonce de l'arrivée du A1500 de chez Micronik, en septembre dernier, nous avait séduits car tout en étant un A1200, il avait presque toutes les caractéristiques de son grand frère : le A4000. A savoir : l'AMIGA 1500 est composé d'une carte mère de A1200 et d'une carte fille comportant cinq connecteurs Zorro II/III, deux connecteurs ISA, trois connecteurs PCI, un contrôleur Fast SCSI-II, un connecteur cpu 32 bits (comme ceux des A3000/4000) et d'un connecteur vidéo (en option).



Nous avons donc contacté plusieurs revendeurs pour leur demander des renseignements sur le A1500. Apparemment, personne n'avait encore reçu cette machine.

Trois mois plus tard, un revendeur nous appelle et nous dit qu'il a notre A1500 et, deux jours après, le voici enfin chez nous (alors là, champagne pour tout le monde ! Il est arrivé ! Depuis le temps qu'on l'attendait... on n'y croyait plus..).

Premières impressions

Soyons réalistes, la finition générale de la tour Infinitiv de chez Micronik n'est pas encore parfaite. Tout d'abord, elle est intégralement en plastique renforcée de quelque parties en métal, elle est légère mais tout de même relativement fragile au transport (pas pratique pour des gens qui ont l'habitude de se déplacer avec leurs machines...).

Malgré quelques efforts tel que la plaque de protection en métal côte carte-mère, l'équipement reste sommaire: il manque à l'intérieur toutes les baies supplémentaires pour l'installation d'un deuxième disque dur (voire plus), la baie pour le second lecteur de disquettes (HD par exemple vu que le A1500 est équipé d'origine d'un lecteur DD complètement obsolète de nos jours), ainsi que le top case indispensable pour qui veut équiper le A1500 d'une carte accélératrice de A1200 (comme une Blizzard par exemple).

(Ed: d'après nos renseignements, ce tour n'était pas standard. Normalement, il y a d'origine deux baies 3'1/2 et deux baies 5'1/4, permettant de connecter, par exemple, un lecteur de disquettes, un disque dur, un lecteur de CD-Rom, et un Syquest /Jaz /DAT..., ou 1 lecteur de disquettes, deux disques durs et un graveur de CD. De plus, la machine peut très facilement recevoir jusqu'à 8 baies complémentaires, quatre en 3"1/2 et quatre en 5"1/4. Peu de towers peuvent en dire autant. Au sujet du "top case" si on équipe cette machine d'une carte de A1200 on perd le bénéfice du Zorro III et on retombe en Zorro 2; il vaut alors mieux acheter un A1400 qui est nettement moins cher... Le A1500 est prévu pour les cartes turbo de A4000. On peut utiliser des cartes de A1200 comme 'dépannage' ou, en attendant un achat de carte type 'A4000' mais alors il faut effectivement ajouter le top case, qui ajoute une baie 5"1/4).

Bon, ne soyons pas trop durs avec eux, car l'aspect de l'ensemble reste plus que correct: il est d'un design sobre et esthétique, la face arrière est propre et bien conçue. Son plus grand charme reste cependant le logo "Powered by AMIGA" que l'on retrouve aussi sur le clavier. Après tout, le plus important est ce qui se trouve à l'intérieur. N'est-ce pas?

De l'aide! Zorro a encore des problèmes...

Pendant l'insupportable attente du A1500, nous avions préparé quelques friandises pour qu'à son arrivée il soit heureux dans sa nouvelle famille. A savoir : une Cyberstorm MK2 060 et son interface SCSI, une Cybervision 64/3D et quelques Mo de mémoire afin de le rendre plus intelligent.

Manifestement, l'A1500 était un peu "têtu sur les bords" et nous a fait un caprice à son arrivée. Lorsque nous avons voulu faire la mise à jour de la Flash-Rom de la MK2, il n'a rien voulu savoir : la MK2 semblait fonctionner correctement mais son interface SCSI n'était pas reconnue.

(Ed: D'après Eric Vannueten d'Amiga City ce problème arrive régulièrement sur A4000 et A3000, ce n'est pas particulier au A1500. Il est 'non-officiellement' recommandé de faire la mise à jour dans une machine 'nue' c-à-d par exemple, un A4000 sans aucune carte, aucun driver, aucun patch, aucun hack, ... bref en 3.1 d'origine juste installé. Le problème d'update de la flash-ram serait un problème de Phase 5, pas de Micronik)

Nous n'avons pas trop insisté au début, de peur de le perturber. Et, pour lui changer les idées, nous sommes passés à une autre étape: "l'installation de la Cybervision". Alors là, ça ne rigolait plus, reconnaissance immédiate de la carte (sur un des connecteurs Zorro III), elle

remplissait son rôle à la perfection. A nous les écrans en 16 et 24 bits! En résumé, tout allait bien dans le meilleur des mondes.

Nous décidons donc de tenter encore notre chance auprès de la MK2, mais rien à faire, le SCSI n'était toujours pas reconnu et impossible de faire la mise à jour de la Flash-Rom :-(.

Comme le SCSI de la MK2 ne fonctionnait pas, nous avons essayé le contrôleur SCSI-2 qui est intégré dans la carte Zorro III de Micronik. L'interface SCSI était reconnue mais semblait trop lente: un disque dur Quantum FireBall SCSI de 2.1 Go qui offre un taux de transfert de 4,7 Mo/s sur notre A1200 avec Blizzard 1260, ne faisait plus que 1,4 Mo/s sur le SCSI de la carte Zorro III. Pas génial.

De plus, sur le port IDE de la carte mère, le disque dur avait tendance à ramer aussi (c'était un petit hIDEux servant de cobaye). Nous le remplaçons donc par le disque IDE de notre A1200 (un Quantum FireBall IDE de 2.1 Go) pour en avoir le coeur net. Et là, horreur! Le taux de transfert qui aurait normalement dû être de 2,4 Mo/s (comme sur le A1200), ne dépassa pas les 0,7 Mo/s. Cherchez l'erreur !?

(Ed: Micronik est au courant de ce problème ainsi que du problème de fonctionnement du SCSI d'une MK2 (sur une carte avec update flash-ram correct), ils y travaillent actuellement et un update sous garantie sera possible. Il a été recommandé aux distributeurs officiels de limiter les ventes de A1500 tant que ces problèmes ne sont pas résolus. Voir l'encadré Micronik)



Son plus grand charme reste le logo "Powered by AMIGA"

Une machine capricieuse ?

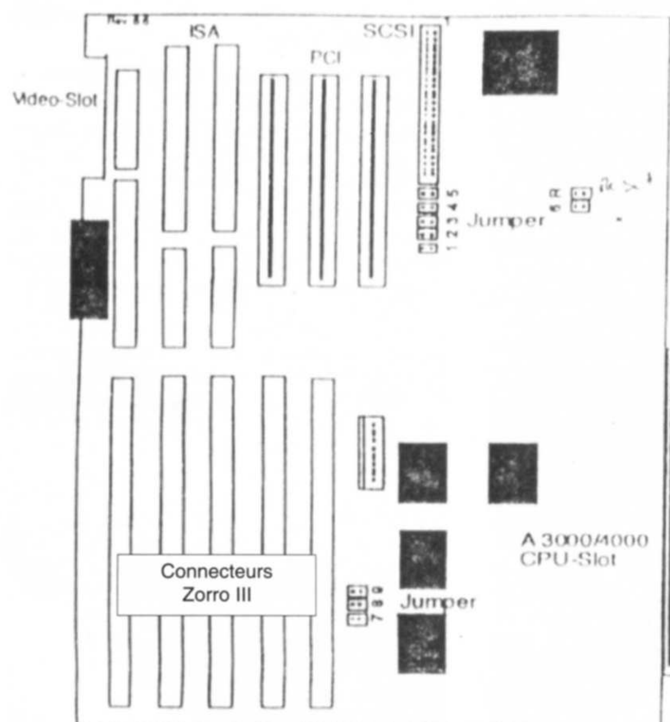
Nous appelons notre fournisseur pour lui faire part des problèmes rencontrés, il nous conseille d'essayer tout un tas de configurations irrationnelles car, selon lui, le A1500 est une machine capricieuse, et le fait de faire n'importe quoi risquerait de la faire fonctionner (la réponse du revendeur est ici transcrite textuellement). Etonnant non ?

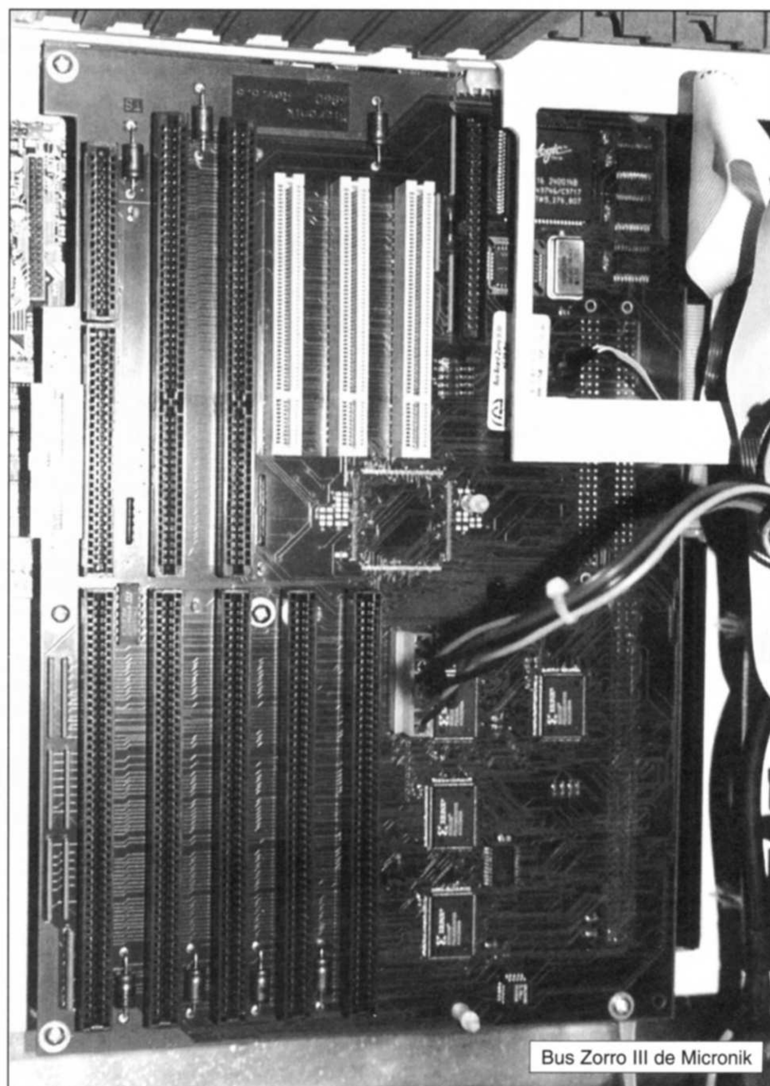
D'après les bons conseils de notre fournisseur, nous testons toutes les configurations possibles et inimaginables en jouant avec la position des jumpers. Effectivement, sur la carte Zorro III, se trouvent des jumpers à placer (et à déplacer...) selon le choix de la carte accélératrice à utiliser. (voir schéma).

Après avoir passé des heures, et des heures, et des heures... sans aucun résultat satisfaisant, nous décidons de remplacer la Cyberstorm par une Blizzard 1230. La carte s'installe facilement sur son emplacement habituel où un système de clips a été prévu pour son maintien.

Cependant, il est regrettable que Micronik n'ait pas envisagé de laisser un peu plus de place à cet endroit car la 1230 équipée de son contrôleur SCSI rentre difficilement.

Un manque de place évident nous a empêché de tester la Blizzard 1260 de notre A1200, équipée de son contrôleur SCSI ainsi que d'un ventilateur CPU. (Nous avons constaté cet été que la 1260 plantait sans arrêt (effectivement, on aurait même pu y faire cuire un oeuf) tellement le processeur était chaud. Une fois le ventilateur installé, plus de problèmes, le processeur n'était même pas tiède. Pour effectuer cette opération, il suffit de soulever un peu l'arrière du A1200 à l'aide d'un pied par exemple).




Bus Zorro III de Micronik



Un joli clavier, les docs Amiga...

Ainsi, nous n'avons pu tester qu'une 1230 empruntée (discrètement) à la belle soeur. Et oui! Toute la famille a été contaminée avec l'Amiga et plusieurs copains aussi. Il faudrait envisager sérieusement de réclamer des commissions auprès de Gataway 2000 si ça continue ;-). La 1230 fonctionnait correctement. La vitesse du disque dur IDE était redevenue normale. La vitesse du contrôleur SCSI de la carte Zorro avait augmenté un peu, elle passa de 1,4 Mo/s avec la Cyberstorm 060 à 1,8 Mo/s avec la Blizzard 1230 (blizzard, non?). Nous l'avons même essayé avec son contrôleur SCSI qui fonctionnait correctement.

Comme tout avait l'air normal, nous envisagions dans le pire des cas de nous débarrasser de notre Cyberstorm car apparemment, les problèmes étaient liés à une quelconque incompatibilité avec cette carte.

Micronik: une mise à jour gratuite

Voici la déclaration de Micronik à propos du A1500 et cartes Z2 / Z3 en réponse à nos questions.

* Les cartes Z2 et Z3 fonctionnent parfaitement sur les anciennes cartes-mères A1200 Commodore, toutefois pour les Z3 il FAUT les ROMs + Workbench 3.1, c'est expliqué dans la doc (en allemand pour l'instant, traduction en cours)

* Le problème de diminution de vitesse du bus IDE est connu, il ne se pose QU'avec les cartes Cyberstorm et CyberPPC, une solution est en cours de dévelopement. Ce problème est dû à une mauvaise synchronisation entre la carte turbo et le device IDE. ATTENTION, pour certaines cartes turbo (comme CyberStorm), il FAUT changer le paramètre 'Mask' dans HDToolbox: par défaut il est à 0xffffff. Or, pour les Cyber, il faut 0xffffffff (8 f au lieu de 6) car sinon le contrôleur essaie de faire du DMA à une adresse où il n'y a pas de ram. Il passe par la chip RAM et est fortement ralenti.

* Le module CyberSCSI fonctionne correctement depuis la révison 6.6 et 6.7 de la carte Z3 (6.7 est la dernière)

* Un nouveau câble d'extension pour vidéo slot a été fait pour la carte Z3 par suite de changement d'implantation sur cette carte

* Les cartes Toccata ne fonctionnent pas avec certaines révisions des cartes Z2 et Z3. Cette carte n'étant plus fabriquée, elle n'est pas réellement supportée par Micronik

* Lors de l'emploi de la carte turbo pour A1200 (Blizzard par exemple) au lieu de cartes turbo pour A4000 dans le A1500 les slots Z3 deviennent Z2, MAIS certaines cartes Z3/Z2 autodetect ne s'en rendent pas compte et ne switchent pas automatiquement. Deux solutions:

- s'il existe un jumper Z2-Z3, configurez-le manuellement en position 'Z2'

- mettre la carte dans un slot du A1500 qui est 'forcé' en Z2 (slots du milieu)

* Il existe encore dans certains cas, un problème en utilisant une carte turbo PPC + carte Picasso 4 dans le A1500, ce problème est en cours d'étude

* Les personnes ayant des problèmes avec le A1500 / Infinitiv Z3 sont une minorité, ils auront un upgrade GRATUIT. Selon les machines et le travail à faire (encore à préciser), il y deux solutions possibles:

- le dealer reçoit les chips + software de Micronik et fait les modifications dans la machine du client (si le dealer est qualifié pour...)

- le client (ou le dealer) envoit la carte chez Micronik pour upgrade. Le client paye le trajet 'aller', Micronik paye le trajet 'retour'

Toutefois, pensant qu'il pouvait s'agir d'un défaut de la MK2, nous avons testé cette carte sur le A4000 d'un copain (merci Yves).Tout fonctionnait, la mise à jour de la Flash-Rom se passa sans problème et son interface SCSI fut enfin reconnue.

L'équipement du A1500 par une Blizzard nous semblait la dernière solution, le seul problème restant qu'une telle carte transforme le Zorro III du A1500 en Zorro II (et oui! Dans ce cas, un simple A1400 aurait fait l'affaire vu qu'il est déjà équipé d'un bus Zorro II d'origine).

Nous lançons ainsi les tests de la Cybervision sur un des connecteurs devenus Zorro II. Malheureusement, la reconnaissance de la carte ne peut se faire. Sans doute est-ce dû à une mauvaise configuration car la Cybervision s'attend à trouver un connecteur Zorro III. Nous effectuons une nouvelle installation de la Cybervision en spécifiant dans les préférences qu'elle se trouve sur un connecteur Zorro II. Ca ne sert à rien: la Cybervision n'est même pas reconnue par le système.

Par la suite, nous apprenons que Micronik est conscient de certains problèmes sur la carte Zorro III, "qui arrivent dans certaines configurations", et serait en train de faire une mise à jour de la carte.

Un autre problème, mineur, mais tout aussi important : l'absence d'une horloge interne sur le 1500. Comme vous le savez, le A1200 n'est pas équipé d'horloge d'origine et vu que le A1500 est prévu pour recevoir une CyberStorm MK2 ou 3 (seule solution pour avoir accès au Zorro III), la machine se trouve ainsi sans horloge. Pas très gênant, sauf peut-être si vous êtes connecté sur Internet. Par exemple, un jour, un ami a reçu un E-Mail d'une personne pour avoir un rendez-vous le "lendemain soir". Seul problème: l'E-Mail était daté du 25 Juin 1986...

Encore une autre chose. D'après le schéma ci-dessus, le A1500 peut fonctionner avec son CPU 020 de base, avec une Blizzard 1230/40/60, une Cyberstorm MK2 ou avec la nouvelle Cyberstorm MK3/PPC. Cependant, une question se pose: qu'adviendra-t-il du A1500 lorsque de futures cartes (CyberStorm 4 PPC) seront développées ?

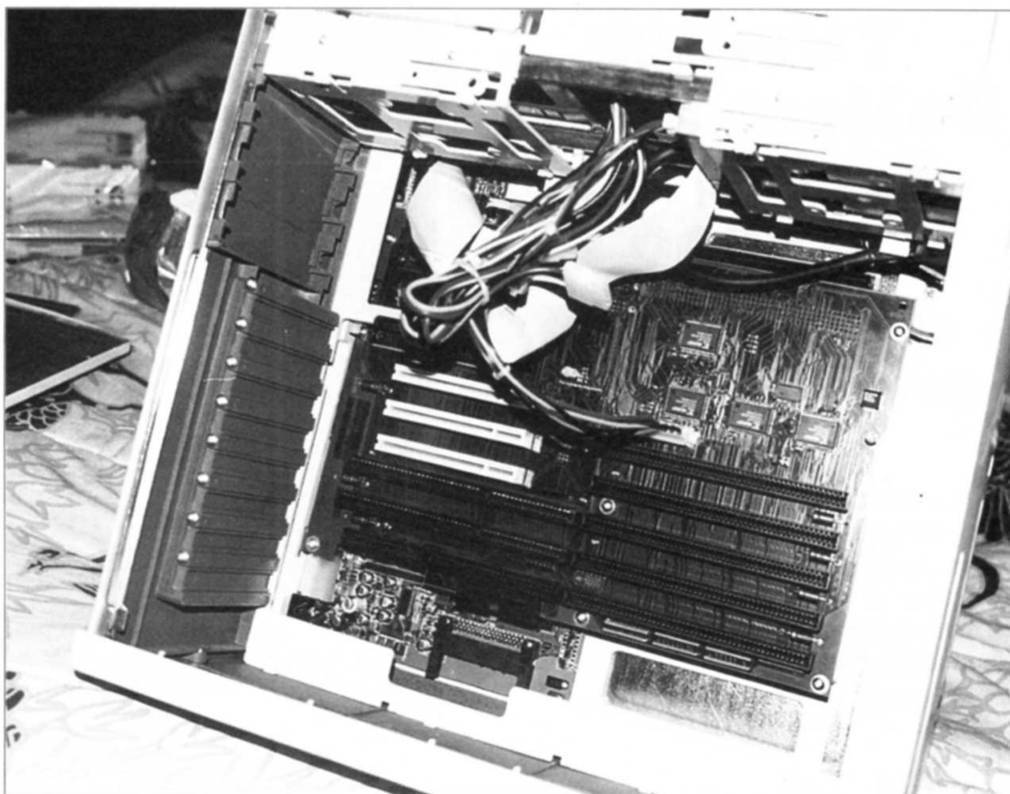
Jumper (Turbokarte)

7 8 9	6 R	
■ ■ [:]	[:] [:]	int. 68020 CPU
[:] ■ [:]	■ [:]	A1200 *Blizzard 1230/40/60*
[:] [:] [:]	■ [:]	A3000/A4000 *Cyberstorm MK II*
[:] [:] ■	■ [:]	A3000/A4000 *Cyberstorm MK III / PPC*

Version de la carte Zorro III en test

SCSI ROM Rev N°1.40
Serial N° 0396-156/46
rev N° 6.6 - 1510/01

MICRONIK n'est pas en cause



Micronik a apparemment arrêté toute la distribution des cartes Zorro III et ce jusqu'à nouvel ordre. Il semble qu'il n'était pas prévu que ce matériel soit vendu hors des frontières allemandes car cette machine est encore en période de tests. Notre machine nous a été livrée par un revendeur qui, se trouvant près de la frontière, est allé la chercher sur place. Il nous a ainsi livré dans un délai plus que rapide l'A1500 tant attendu. Il est arrivé dans un beau carton à l'estampille de MICRONIK "Powered by AMIGA". Une magnifique feuille volante (voir ci-dessus) rédigée en allemand faisait office de "manuel d'utilisation". Bien heureusement, notre fournisseur avais pris la peine de nous la traduire (succinctement mais sûrement). Une disquette MICRONIK réservée au SCSI du A1500, le manuel du A1200 ainsi que celui du Workbench se joignaient au colis (amusant, le Workbench en allemand...). Rien de bien grave... Ce sont surtout les tests accablants qui nous ont plongés dans le désespoir absolu. C'est donc avec un pincement au coeur que nous décidons de renvoyer l'A1500 à notre revendeur pour acheter à la place un SUPER PC MMX Machin Truc... (non, je rigole! Jamais de la vie...). Et comme si nos malheurs ne suffisaient pas, nous avons rencontré quelques soucis pour le retour du A1500, mais ça c'est une autre histoire...

Du coup, nous sommes donc en possession d'une Cybervision, d'une Cyberstorm, quelques Mo de mémoire ainsi que d'un joli A1500 dans son joli carton d'emballage, mais toujours pas de machine pour travailler. Vu que nos cartes ne sont pas compatibles avec les PC... (heureusement!), nous allons acheter un A4000 d'occasion qui, avec un peu de chance, fonctionnera correctement (croisez les doigts pour nous, merci d'avance!). Il est indispensable pour nous comprendre de savoir que nous quitons la France pour le Chili dans un mois (avec la ferme intension de contaminer tout un pays PéCéïste qui ne connait même pas l'existance de l'AMIGA excepté l'A500 d'il y a dix ans).

Vero et Hans...

(Ed: tout s'est bien terminé, l'A1500 a été repris et un A4000 d'occasion acquis à la place.)

Les commentaires d'un revendeur

Nous avons demandé à Eric Vannueten de la société Amiga City (Bruxelles), en tant que "connaisseur" des produits de Micronik, de commenter le récit des aventures de Vero et Hans. Voici ces remarques:

Un tower n'est JAMAIS fait pour être transporté. Pour cela, il faut prendre un desktop - désolé mais même un tower PC 'midi' ou 'maxi' n'est pas évident à transporter. Pour moi et pour les nombreuses personnes que je connais,la finition est maintenant très bonne, avec de nombreux renforts et blindages métalliques, des possibilités importantes d'extension et de connection. Le fait d'être principalement réalisé en plastique, permet à la tour d'évoluer beaucoup plus vite (les moules sont vite modifiables pour un prix abordable, contrairement à un usinage ou emboutissage métallique).

Sur une telle machine, un second lecteur de disquettes est rarement utile. On utilise des ZIP, CD, ... c'est la disquette qui est presque obsolète. Quant au lecteur DD, il permet une compatibilité parfaite avec les softs protégés, trackload,... ce qui n'est pas toujours le cas des drives HD. De plus, TOUT le soft original Amiga vient en disquettes DD ou en CD, l'avantage du HD est pour les échanges avec PC et MAC

Le contrôleur SCSI est effectivement un 'petit' contrôleur, mais il a l'avantage d'être livré avec et de permettre de suite d'utiliser des tas de périphériques tels que Zip, Scanner, ... qui ont besoin de SCSI mais ne sont pas très rapides.

Chez nous, la CV64 3D marche - Y COMPRIS LE MODULE SCANDOUBLER, qui ne marche pas sur A2000 ni A3000 d'origine! La carte est normalement 'auto-sense' Zorro 2 / Zorro 3, quelque chose dans l'autoconfig n'à pas bien marché.

Concernant l'absence d'une horloge interne sur le 1500, c'est un problème auquel je n'avais pas songé ... MAIS pour l'Internet, il existe des petits programmes DP qui synchronisent la clock de l'Amiga sur une horloge atomique - cela prend quelques secondes et peut être lancé automatiquement de Miami ou Ami TCP/IP. Il faut se connecter tous les jours:)

Les problèmes dans la configuration prévue (CV64 + MK-2) sont :

* Bus IDE plus lent que avec A1230/60
* Bus SCSI pas très rapide (car le SCSI de la MK-2 ne marche pas)

et rien d'autre! Cela ne permet VRAIMENT PAS de dire que "l'on n'a pas de machine pour travailler". Je pense qu'une telle machine avec Z3 fonctionnant (CV64 très rapide), 060 + ram fonctionnant correctement et ne souffrant que d'un accès (relativement) ralenti aux périphériques IDE + SCSI est fonctionelle, si pas encore à la hauteur des espoirs de l'acheteur - en attendant un update.

Quant à la Blizzard 1260 (+ventilateur) équipée de son interface SCSI, j'ai monté plusieurs A1260 (sans ventilateur), il y a la place ... Si on utilise un ventilo ultra-plat (environ 5mm), cela devrait passer aussi. Sinon, on peut mettre un ventilo ailleurs (baie 5.25" par exemple). Ne pas oublier que dans le tower, le ventilo de l'alim est tout près et que l'air circule beacoup mieux que dans un A1200 desktop. Je n'ai jamais eu besoin d'un ventilateur pour une carte 060 en tower (mais bien en desktop)

Thomas Dellert (DCE) décrit son A5000

et annonce un projet "laptop"



Après notre entretien avec Mick Tinker de Index Information le mois dernier, nous avons demandé à Thomas Dellert, fondateur et directeur de la société DCE, de nous parler de l'A5000, un nouveau compatible-Amiga qui sera proposé à la vente à partir de mars.



T.Dellert: C'est notre premier prototype que nous avons montré à Cologne. Pendant l'expo, beaucoup de gens ont dit que le CPU n'était pas assez puissant, donc le nouveau A5000 qui sortira en mars, aura un 040 au lieu d'un 030, mais la carte mère sera la même. La différence entre l'A5000 et l'A6000 sera limité au CPU, et il sera possible de transformer un A5000 en A6000.

C'est une carte ATX, et le standard ATX est de 3.3v, il y a des jumpers sur la carte pour changer entre 3.3v et 5v.

C'est un système "open bus". Le connecteur de couleur gris sur la droite de la carte est un connecteur spécial qui contient tous les signaux importants du système Amiga, ce qui nous permet d'ajouter toutes les extensions possibles, comme bus Zorro III, Zorro II, PCI... Nous sommes totalement ouverts avec ce système.

C'est au client de choisir. Peut-être qu'il n'a pas besoin de Zorro slots, alors cela lui permet d'acheter la version la moins chère possible. Un exemple serait l'utilisation de l'Amiga comme terminal ou dans des bornes, et là nous pouvons proposer une solution vraiment pas chère.

Le grand connecteur marron sur la carte (à proximité du connecteur gris) est un bus d'expansion pour des développements ultérieurs. Là aussi, tous les signaux sont présents, pour, par exemple, une carte accéleratrice PowerPC, ou une carte MPEG. La carte MPEG1 est déjà prête. Une autre possibilité serait une carte DVD, parce que tous les signaux audio et vidéo sont présents sur le bus.

The Akiko chipset est présent et les périphériques CD-32 sont utilisables directement sur ce connecteur. Nous avons fait cela pour pouvoir utiliser les cartes MPEG du CD-32. Nous avons une carte MPEG spéciale: nous utilisons les bases de la carte Commodore, mais nous avons fait pas mal de changements, et nous avons par exemple une interface IDE pour CD-ROM. Dans le CD-32, il n'y a pas d'interface IDE, mais nous utilisons un CD-ROM IDE. Alors il a fallu changé la carte MPEG pour IDE, et nous avons également corrigé quelques erreurs (il y avait une erreur de synchronisation). Maintenant nous avons une image vraiment professionnelle à l'écran.

ANews: Peut-on mettre un module MPEG de CD32 directement sur le connecteur?

T.Dellert: Pas directement, parce qu'il faut changer un Eprom. Après, oui, c'est utilisable.

La raison pour laquelle nous avons utilisé le chip Akiko est très simple: nous avons un stock important de ces circuits (plus que 20 000), et c'est donc une solution très intéressante pour nous. En plus, Akiko comporte un noyau 8520. Nous avons en vue l'utilisation comme terminal d'information, et pour cela il n'y a pas besoin des circuits d'entrées-sorties comme le 8520, car il n'y a pas besoin de clavier, ou peut-être d'interface série, et le chipset Akiko peut suffire, sans les 8520, exactement comme le CD-32. C'est un grand avantage, mais seulement possible pour ceux qui ont accès au chipset Akiko.

ANews: le lecteur de disquette est-il HD ou DD?

T.Dellert: Vous avez le choix entre 880k et 1.76Mo. Ce dernier est un Sony avec un adaptateur spécial de Power Computing intégré et patch logiciel.

ANews: Avez-vous des liens avec l'Amiga chinois?

T.Dellert: Oui, je suis le concepteur du Wonder TV.

ANews: Cela s'appelle A5000 aussi, non?

T.Dellert: Oui, beaucoup de clients nous disent que nous n'aurions pas du appeler notre machine A5000, mais plutôt A1500 ou quelque chose comme ça. Les noms sont un vrai problème. Mais nous avons enregistré les noms A5000 et A6000 il y a longtemps. C'est pour ça qu'on s'en sert maintenant.

ANews: Quels étaient vos produits majeurs par le passé sur le marché Amiga?

T.Dellert: Nous sommes l'une des rares sociétés qui gagne encore de l'argent avec l'Amiga. Nous avons investi un million DM l'année dernière pour notre ligne d'assemblage. Nous avons plus que 5000 chipsets en stock, d'une valeur de plus d'1.5 million DM.

Nous sommes une société de réparation professionnelle. Nous sommes la plus grosse société de réparation d'Amiga dans le monde. Nous étions réparateurs pour Commodore. C'est Mehdi

Ali qui nous a donné un contrat mondial pour réparation des cartes mères A1200, A600 et A4000. Au maximum de nos activités, sous ce contrat, nous reparions plus que 3000 unités mensuellement. Nous avons donc beaucoup d'expérience avec la technologie Amiga. Nous avons créé la SX-32 (module d'extension pour CD-32) qui se vend très bien en Allemagne et en Chine aussi. Nous avons vendu le brevet du SX-32 à la société qui détient les licences Amiga pour la Chine.

ANews: Pensez-vous qu'un accord entre Amiga International et les Chinois sera signé?

T.Dellert: L'Amiga chinois n'est autre qu'un CD-32 et un SX-32 combiné avec un nouveau ROM Kickstart, avec 8Mo de RAM. C'est une petite machine, mais très bien pour le marché chinois. De notre point de vue, tout nouvel Amiga dans le monde est une bonne chose.

Il n'est pas facile de créer un nouvel Amiga. Mais avec notre expérience, nous avons pu dessiner l'A5000 en seulement trois semaines! Pour une autre société, il aurait fallu un an ou plus. Nous avons tout ce qu'il faut dans nos ordinateurs.

Le plus petit Amiga 1200 au monde

Il y a longtemps, nous avons construit l'A1200 le plus petit du monde, mais nous ne l'avons jamais commercialisé. C'était un module AGA pour l'A500. Il y a 18 mois, nous avons acheté 5000 chipsets pour ce produit, mais nous n'avons pas amené le produit sur le marché parce que après la faillite d'Escom, nous pensions que le prix de l'A1200 allait baisser beaucoup et que nous n'allions jamais pouvoir vendre nos AGA modules. Ce module était un 1200 entier sur une toute petite carte qui se mettait sous l'A500, et qui acceptait même les cartes accélératrices pour A1200.

Un nouveau chip Amiga tout-en-un?

ANews: Il y a sans doute une possibilité que Amiga Inc produira un nouveau circuit incorporant les différents chips de l'Amiga chipset?

T.Dellert:: Je ne crois pas. Le chipset Amiga est très compliqué. La synchronisation des circuits est mauvais. Une societé allemande avec beaucoup d'expérience a essayé de faire ceci. Ce sont de très bons ingénieurs qui, autrefois, ont copié les CPU Intel dans l'ancienne Allemagne de l'Est. Ils ont les meilleurs tools disponibles. Mais ils ont eu des problèmes avec le chipset Amiga qui les empêchaient de mettre ensemble tous ces circuits dans un seul gros chip. Ce n'est pas possible aussi, parce qu'il faut produire, disons, un million de chips pour récupérer l'investissement. Je ne vois pas une opération de cette nature dans l'avenir avec le chipset AGA.

On peut utiliser les stocks existants, mais après, Gateway doit réfléchir à autre chose.

ANews: On verra peut-être des solutions comme celle du Draco, qui n'utilise pas le chipset AGA.

T.Dellert: Une solution fantastique. MacroSystems a dépensé beaucoup dans le passé pour mettre en route son système. Ce n'était pas facile, et ces gens sont forts. Le Casablanca se vend très bien en Allemagne et en Europe.

Les cartes PCI

ANews: Vous avez parlé de la possibilité d'ajouter des connecteurs PCI au A5000. Pour quoi faire?

T.Dellert: Nous avons les chips AGA pour la compatibilité avec les anciens jeux, etc., mais il nous semble plus avantageux pour les nouveaux produits d'utiliser une carte VGA en PCI.

Le problème avec le connecteur PCI est bien sûr qu'il faut les drivers pour les cartes PCI. Malheureusement, les fabricants de ces cartes ne donnent pas les informations nécessaires, à moins de parler en termes de 500 000 unités. C'est parce que la programmation des pilotes pour Windows 95 et Windows NT coûte au fabricant un ou deux millions de dollars chaque année.

Donc nous pensons plutôt à la carte PPC de Phase 5 et sa nouvelle carte graphique avec data bus 64-bits.

ANews: vous avez signé un accord avec Phase 5 pour une carte PPC spéciale?

T.Dellert: Pas encore. Je crois qu'on va discuter tout cela en janvier. Nous utilisons les brevets de Phase 5 pour notre scan-doubler qui est sur la carte mère.

Index

Il y a d'autres produits en préparation, par exemple, l'Index de Mick Tinker. C'est une carte fantastique, nous l'aimons beaucoup, mais ... il n'y a aucune possibilité de la vendre! Cela coûtera trop cher et il n'est pas possible de mettre 2Go de mémoire.

ANews: Et son idée de cadencer la carte mère à la vitesse du processeur?

T.Dellert: Il y a deux versions de '060 sur le marché. La première était le chip à 50MHz. Motorola a voulu faire une version à 66MHz, mais après deux mois, le travail d'ingénierie a été arrêté. La production actuelle est donc du même chip mais dans une "deuxième version". Pour tourner à 66MHz il doit

Le Laptop à venir

68060, ecran VGA LCD, souris et clavier infrarouge

T.Dellert: Nous voudrions faire une version laptop de l'A6000. Nous sommes en train de développer un nouveau schéma pour l'060 qui permettra une vitesse de transfert de data avec la RAM de 125Mo/s, c'est très rapide.

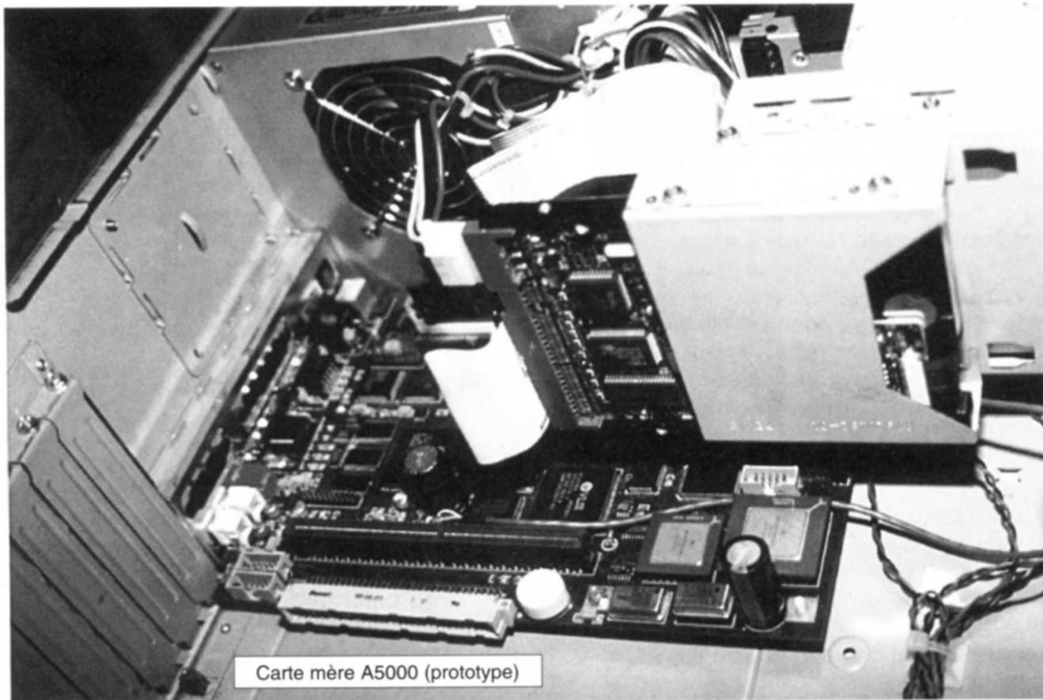
ANews: Ce sera sans doute un produit très cher.

T.Dellert: Non. Nous avons commencé l'ingénierie après l'expo à Cologne et en ce moment, nous avons terminé les circuits logiques et nous allons faire le premier prototype PCB en janvier. Pour l'essayer, nous allons le mettre sur le bus d'expansion sur notre carte mère. C'est un avantage de notre carte: on peut tout faire parce que c'est totalement ouvert. Donc, nous allons pouvoir tester tous les components sur le PCB, et quand nous aurons fini, nous ferons une carte mère nouvelle, incorporant les composants du PCB.

ANews: Et le prix du laptop?

T.Dellert: Le prix change selon le boîtier. Nous sommes allés à la recherche d'un boîtier fantastique, mais le prix était d'environ $1500! C'est trop cher. Actuellement, nous étudions l'idée d'un système tout petit, une petite boîte noire, avec un écran autonome VGA LCD. Vous pouvez mettre la boîte noire sous votre bureau et utiliser un clavier (PC), souris et joystick, tous en liaison infrarouge. Nous avons un clavier infrarouge PC qui est noir, tout petit et très joli. Nous avons déjà toute la technologie nécessaire pour infrarouge, développée pour la machine chinoise. C'est à base d'un circuit complètement nouveau. Ce n'est pas la peine de le mettre dans l'A5000, qui est un mini-tour du même genre que le PC.

Le laptop utiliserait l'060 en raison de ses besoins réduits en courant. Avec un '040 vouz aurez vidé vos piles en cinq minutes.


Carte mère A5000 (prototype)

être "overclocked". J'ai un ami, Apollo Computer, qui a beaucoup d'expérience en cartes accélératrices. Il m'a dit que la 68060 à 75MHz marche pendant cinq minutes.

Il n'est pas facile de construire une carte accélératrice pour Amiga. Nous avons des problèmes avec notre prototype. La machine marche, mais nous avons beaucoup de changements à faire. En plus, nous sommes une société de réparation et nous savons que ce n'est pas une bonne idée de ne vendre que les cartes mères. Chaque utilisateur essaie d'ajouter des choses différentes, et le résultât est mauvais, il y a beaucoup de retours pour réparation. Quand les clients construisent leur propres machines c'est un désastre, surtout dans le marché Amiga, parce que les chipsets Amiga sont très difficiles à utiliser correctement.

Concernant le PowerPC, notre machine sera développée en collaboration avec Phase 5, et seulement Phase 5 a une technologie PowerPC sur Amiga. Mick Tinker déclare qu'il fera sa propre adaptation PowerPC. Ce n'est pas possible. Phase 5 a investi deux millions de deutchmarks pour les travaux d'ingénierie seulement, pendant une période de trois ans.

Pour moi, il est très bien que Mick Tinker développe le Boxer, car ce n'est pas possible pour une seule société de stabiliser le marché Amiga. Je crois qu'il finira le produit.

Le chipset Amiga

ANews: Le nombre de chipsets Amiga disponibles est sans doute limité. D'après vous, il en reste combien dans le monde?

T.Dellert: Notre stock (5000) est le plus grand.

ANews: Que fera t-on quand il n'y en aura plus?

T.Dellert: Nous allons voir si c'est possible de les remettre en production. C'est une possibilité, mais il faudrait un investissement majeur. Il faut payer un accompte de 80% avant la production, et il faudrait une commande d'au moins 25000.

Nous avons dépensé un million de DM pour acheter nos chipsets (au prix de $50 pour un chipset entier)

Nous avons une ligne d'assemblage complète, avec deux machines SMD, sur laquelle nous allons fabriquer les A5000.

Micronik

Nous avons horreur du tour Micronik, parce qu'il nous fait perdre de l'argent tous les jours. Quand un client se présente pour une réparation avec un tour Micronik il doit payer un surcharge de 50DM, sinon nous refusons le travail. Tout est mauvais dans ce tour: l'alimentation, une mauvaise combinaison de connecteurs. En Allemagne, beaucoup de clients sont en colère au sujet de ces tours.

Le Flash ROM

ANews: Quel est le rôle du flash ROM dans votre machine?

T.Dellert: C'est la même taille que la ROM d'origine, mais il est possible d'y héberger deux versions différentes du KickStart, par exemple le 3.1 et le 2.05, et de basculer entre les deux versions.

Gateway

J'espère que Gateway va produire quelque chose, parce que, pour l'instant, il ne fait rien. La réunion pour développeurs à Cologne en novembre, était un désastre! Le plus grand désastre que j'aie jamais vu. J'y étais, mais je ne sais pas pourquoi. J'aurais mieux fait d'utiliser ce temps pour rentrer chez moi. Il n'y avait rien.

Cela ne sert à rien d'organiser un réunion pour les développeurs. Il suffit de réunir les dix personnes les plus importantes du marché Amiga. Ce n'est pas la peine de consulter avec les gens qui ont peut-être de bonnes idées mais pas d'argent. Il faut travailler avec ceux qui ont des fonds et qui ont survécu depuis dix ans sur le marché Amiga.

Ben Vost d'Amiga Format a demandé combien Gateway a payé pour l'Amiga. Il aurait dû demander quel est leur processeur préféré et exactement quand ils pensent livrer un nouvel Amiga! Ce sont des questions importantes.

ANews: Vous êtes sceptique à propos de Gateway?

T.Dellert: Non, pas sceptique, mais...

ANews: Vous croyez en son plan de trois ans?

T.Dellert: Oui, pourquoi pas? Il a assez d'argent pour faire cela. Il doit commencer un système complètement nouveau.

Les bugs de Zorro III

Avec une carte '060 il y a un problème majeur de synchronisation dans les connecteurs Zorro III, et ceux qui font des cartes doivent tenir compte de ceci. Si Micronik fait un bus d'extension sans cette bogue, les cartes ZIII ne marcheront pas. Mais avec une carte accélératrice '030 il y a une malfonction totalement différente, alors il faut une autre version. Ce produit ne sera jamais fini.■

DCE Computer Service GmbH Kellenbergstr. 19 A
D 46145 Oberhausen Germany
TEL:+49208660673
FAX:+49208630496
EMail DCE@RUHRNET.DE
Web www.dcecom.de

Rectificatif

Dans notre tableau comparatif AtéoBus, Boxer, DCEA5000 du mois dernier, nous avons signalé l'A5000 d'un bus d'expansion Amiga, ce qui n'est pas strictement vrai. Les deux bus principaux de l'A5000 semblent être "custom", et ne peuvent pas accepter directement les périphériques Amiga standards, sauf certains du CD-32.

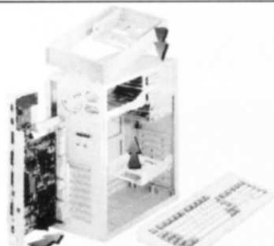
APPLIMATIC SA

février 1998

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une offre personnelle SVP

AMIGA - MAC - PC

AMIGA technologies   D R A C O



AMIGA 1200 TOWER
68020, 16 MHZ
disque dur 1600 Mb
CD ROM 24x
sortie S-VGA 31 KHZ
carte zorro/**PCI**
Clavier externe, souris

1490 FS/6200 FF

❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et ***modem 33600*** **990 FS/3990 FF**

❑ ***AMIGA 4000 TOWER,*** **68040, 18 Mb RAM, CD ROM 20x, disque dur 4.3 gigas, pac de logiciels** ***demandez svp***



Montage VIDEO
DRACO CUBE 68060
16 Mb RAM
4 Mb RAM graphique
Adpro, scanner-driver
5250 FS/21000 FF
Dracomotion
2600 FS/10000 FF
Seagate Barracuda 9.3GB
2400 FS/9600 FS
CASABLANCA dès
2890 FS/11850 FF

❑ **AMIGA** ***Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, *A1200* **349 FS/1490FF**

Produits PHASE 5


pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
229 FS/900 FF

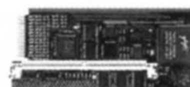
❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ** *A1200* **795 FS/3190 FF**

❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ plus 68030/50 MHZ** *AMIGA 1200* **905 FS/3590 FF**

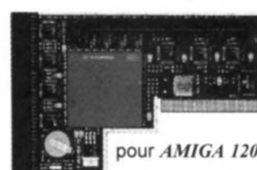
❑ **Cyberstorm PPC 604e 200 MHZ plus 68040, 40 MHZ, scsi Ultrawide 2045 FS/8200 FF**

❑ **Les cartes PPC pour** *A2000* **seront disponibles d'ici 4-6 semaines environ !**

SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
159 FS/640 FF



BAISSE de prix !!


pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
798 FS/3190 FF

Disques durs amovibles



Syjet 1.5 gigas
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche

650 FS/2690 FF



NOMAI 750 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270, 540 et 750 Mb
avec câbles et driver
690 FS/2790 FF

❑ **Iomega Zip 100 Mb SCSI externe 290 FS/1200 FF**

iomega jaz
Disque dur amovible
1 giga, interne
avec câbles et 1 cartouche
650 FS/2600 FF
cartouche 1 giga
149 FS/590 FF

CD-ROM

❑ **Graveur SCSI 4R/2W interne 550 FS/2290 FF**

❑ **CD ROM SCSI interne pour** *Amiga* **135 FS/570 FF**

❑ **CD ROM IDE 24 vitesses pour** *A4000* **139 FS/580 FF**

Extensions mémoire

❑ **4 Mb** *A4000* **49 FS/190 FF**



❑ **4 Mb** *A3000* **130FS/570 FF**

❑ **8 Mb 60 ns 50 FS/190 FF**

❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **75 FS/290 FF**

❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **159 FS/590 FF**

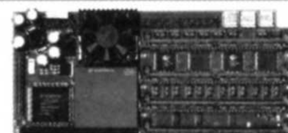
Cartouches



SyQuest®

130 Mb	28 Fr/125 FF
270, 540 Mb	85 Fr/390 FF
88, 44,105 Mb	65 Fr/280 FF
1.5 gigas	149 Fr/590 FF

Cyberstorm PowerPC



CYBERSTORM PPC 200
CYBERSTORM MK3 060
pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*
68060+PPC 200 MHZ
extensible à 128 Mb
SCSI Ultra-wide 40 M/s
1990 FS/8200 FF
1290 FS/5180 FF
Adaptateur Ultra-SCSI / SCSI normal
29 FS/120 FF
câble SCSI Ultra Wide
49 FS/200 FF

Disques durs, divers

❑ **1.6 gigas pour** *AMIGA 4000/ 1200* **interne 290 FS/1190 FF**

❑ **4.3 gigas pour** *AMIGA 4000/ 1200* **interne 450 FS/1790 FF**

❑ **2.2 gigas SCSI2 7200 TM normes AV 360 FS/1490 FF**

❑ **4.3 gigas SCSI Ultra Wide normes AV 650 FS/2690 FF**

❑ **9.2 gigas SCSI2 7200 TM normes AV 1360 FS/5690 FF**

Nouveau !

❑ **Modem externe 55600 Bds/fax soft INTERNET 240 FS /990 FS**

❑ **Epson Stylus 1440 dpi avec driver dès 348 FS/1450 FF**

❑ **Joystick logitech Wingman pour Amiga 45 FS/169 FF**

Cartes Graphiques

❑ **Cybervision** 64/3D, version 4 Mb **369 FS/1490 FF**



❑ **SCAN-doubler pour Cybervision 159 FS/600 FF**

❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **790 FS/2990 FF**

❑ **Module Pablo2 pour Picasso4 340 FS/1490 FF**

❑ **GRAFFITI pour** *A500/2000/ 1200*, Adaptateur graphique pour RGB **130 FS/520 FF**

❑ **SCAN-doubler pour** *Amiga 1200*, **externe 180 FS/790 FF**

Moniteurs, logiciels

❑ **MONITEUR 1438, 1538, 1764 du stock dès 540 FS/2160 FF**

❑ **MONITEUR 15 pouces, 69 KHZ, 1280x1024 450 FS/1890 FF**

❑ **MONITEUR 17 pouces, 69 KHZ, 1280x1024 680 FS/2850 FF**

❑ **MONITEUR 17 pouces, 90 KHZ, 1600x1200, dot 0.25, 2 entrées commutables 980 FS/3990 FF**

❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ GVP ou A2091 99 FS/400 FF**

❑ **Aminet 7-23 25 FS/99 FF**

❑ **Aminet set 5 59 FS/240 FF**

❑ **Dopus Magellan 149 FS/590 FF**

❑ **Kickstart 3.1** *A2000/3000/4000 ou 1200* demandez svp

❑ **Souris Amiga 39 FS/165 FF**

❑ **Adapt. sourisPC 49 FS/210 FF**

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

Prelude v Toccata

Rémi Moreda nous a déjà parlé de cette carte audio. Je voulais la tester sur DraCo afin de comparer les possibilités de cette carte DSP avec celles honnêtes mais restreintes de la légendaire Toccata.
C'est également une bonne occasion pour moi de voir ce que donne une carte en Zorro-II dans le DraCo.



Fig2

DEBALLAGE

C'est la même carte qui est passée dans les mains et les slots de Rémi, celle aimablement prêtée par Rélec. Elle arrive avec une prise 15 broches qui d'un côté se branche à l'arrière de la carte et de l'autre, fleurit en un bouquet rouge et noir de prises Cinch. Jugez-en plutôt: quatre paires de Cinch femelles: Mic, Line, Out, Aux 1 et une paire de Cinch mâles Aux2.

Puis, deux disquettes, une d'installation, une autre de mise-à-niveau. Ceci aurait bien pu être évité, car tout aurait tenu sur une seule, les anciennes versions n'étant pas nécessaires. ACT me communique d'ailleurs qu'un CD a remplacé la disquette.

Enfin, une doc minimale, jamais vu plus petit que cela, ni écrit plus fin. Avec ma presbytie naissante, c'était à peine lisible, de plus imprimé en gris foncé sur deux feuilles gris clair pliées, et en allemand encore. Là. il y a un gros effort à faire.

DECOUVERTE

Bon, on la branche dans le slot Zorro-II, on la fixe et on branche le faisceau de fils derrière. On relie la sortie à l'amplification (en l'occurence mon magnétoscope) et l'entrée à la sortie de la source qu'on veut digitaliser (pour moi, ma table de mixage).

Ensuite, on installe les programmes avec l'installateur sur les disquettes, on regarde ce qu'il y a comme logiciels, pas grand chose, des petits utilitaires, on essaie comme ça sans lire la notice, ça ne doit pas être sorcier ni bien différent de la Toccata. On essaie directement dans *SoundStudio/Octamed*, pas de chance, c'est pas prévu et comme SS n'est pas copain avec AHI...

Alors on essaie *Samplitude*, ça ne marche pas. Pourquoi? Ah, on n'a pas mis Prelude dans les prefs. Ça y est, ça marche. On arrive à jouer un échantillon. On arrive aussi à digitaliser un son. Bon, c'est toujours ça.

Suivant *AudioLabJr*, une démo livrée avec, tout a l'air de fonctionner après avoir mis le preludeout dans le répertoire de Drivers, mais aucun son ne sort. Bizarre, bizarre.

Essayons la version officielle *AudioLabR2* : Oh, ben celle-là, elle n'aime pas que le DraCo n'ait pas de canaux audio comme tout bon Amiga qui se respecte, elle refuse d'aller plus loin avec un superbe gourou vert, qui ne fait que passer, vu sa couleur. Circulez, c'est vert.

Pourquoi pas *SoundFX*, c'est compatible AHI. Tout va bien, la carte est reconnue, le mode AHI aussi, c'est facile, il n'y en a que deux : 16 bits stéréo realtime et 16 bits stéréo ++ realtime. Ne me demandez pas la différence. Envoyons cela. Tout a l'air correct, mais pas plus de son que chez AudioLab.

Essayons les players livrés avec. Pas de son, cela marchait pourtant avec Samplitude; c'est donc bien câblé. Ne nous démontons pas, il y a une astuce à trouver, et si on ne la trouve pas, on peut toujours essayer de lire la notice.

Oh, tiens qu'est-ce que c'est que ça ? Un mixeur (Fig.1). Bon, il y a des petits curseurs comme sur une table de mixage avec Line, Aux1, Aux2, Wave et mono. On peut raisonnablement supposer que Wave veut dire Out. Ne me demandez pas non plus pourquoi, mais comme on s'attend à trouver Out, et qu'il n'y est pas, comme on ne connaît pas Wave... Et il est justement à -oo, ce Wave. Qu'est-ce que c'est que -oo ? Demandez-vous encore? Je n'en sais rien, mais cela doit être bien bas, car c'est en-dessous de -12 et -24. C'est p'têt moins l'infini, avec un peu d'imagination.

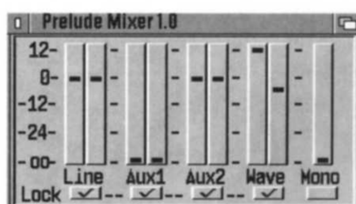


Fig.1

Bon, en tous les cas, essayons de mettre la sortie à 0. 0 décibels, c'est relatif, ça ne veut pas dire que le volume est à 0, puisqu'il l'est à -oo, mais qu'on est au seuil de la saturation, enfin c'est comme ça que je le vois. Pas vous? Si? J'espère bien. Vous n'allez pas en plus me chercher des histoires alors qu'on est déjà dans le mystère.

Alors, forts de notre découverte, réessayons AudioLabJr, ça maaaarche. SoundFX ? Ça maaaaaaaaarche. Play16 ? Ça maaaaaaaaarche. Vous voyez bien, ce n'était pas la peine de s'arraher les rétins avec la doc, on y est arrivé quand même.

KWADOTR ?

Bon, allez, on va quand même voir ce qu'elle dit cette notice. Ils commencent par dire qu'on doit la traiter avec d'infinies précautions, ne pas mettre ses doigts gras ou même propres sur les contacts, car c'est une carte audio, donc très fragile ou très influençable par son milieu ambiant. Les conséquences peuvent être à cause d'un contact pas vraiment étroit une perte de signal, un ronflement, etc... Elle craint aussi les autres cartes Zorro-II mal conçues (des cartes I/O par exemple construites sans FIFO), CybergraphX qui "croit qu'il n'y a que des données graphiques" sur un bus, etc... Sinon, elle a été testée avec succès sur A1000 et A500. Comme elle fonctionne très bien sur Zorro-III, et qu'elle a l'air de ne pas renâcler sur mon dragon (dont z'air), on peut la déclarer universelle Amiga. Allez hop !

La notice nous entretient à présent des entrées: LINE peut être utilisé en entrée ou en sortie, MIC seulement en entrée et il est plus particulièrement destiné à un... microphone, très bien, vous suivez, à condensateur ou bien dynamique, mais il sert aussi d'entrée ligne supplémentaire. AUX1 est comme LINE, tandis que AUX2 ne sert qu'en sortie, et plus précisément est destiné à l'audio Amiga. MONO est conçu pour le petit haut-parleur intégré aux tours.

A l'intérieur, sur la carte, même ces entrées sont doublées en interne. Et là, ô miracle, j'ai réussi, exploit sans précédent, à relier la sortie audio de mon lecteur de CD-ROM à l'entrée AUX1. Et puis, non moins spectaculaire, mon petit haut-parleur

s'est branché tout seul sur la carte, ce qui fait que je peux écouter (avec une qualité LoFi), des CD audio directement dans mon DraCon. Olé ! Dommage que je doive rendre la carte...

En retournant au supplice des yeux, on y lit tout ce qu'on a déjà appris sur le tas, à savoir la compatibilité AHI, la compatibilité Samplitude (avec sekdprelude.library), c'est la moindre des choses, puisque c'est ACT, le fabricant de Prélude qui reprend ce fichier, le fichier "Play" démarre. On peut alors démarrer également "Record" où on enregistre la deuxième voix tout en entendant "Play". C'est-y pas beau ?

Ainsi, avec du temps et de la patience, et peut-être aussi une belle voix à laisser tomber sa proie, vous pouvez à vous tout(e) seul(e) remplacer la chorale municipale de Fontenay St-Père.

La mire d'oculiste nous parle aussi d'un décodeur de son-

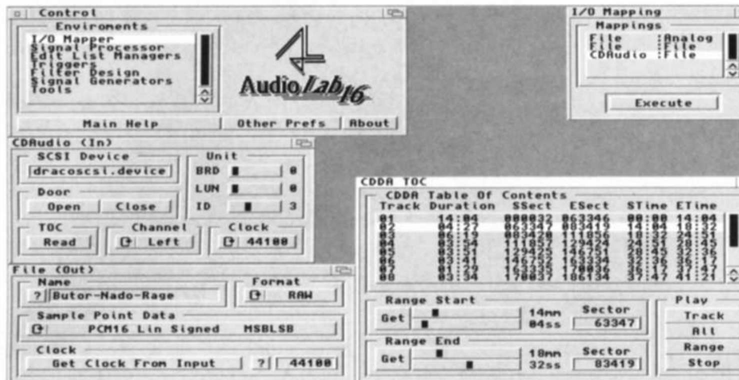


Fig.3

Samplitude en mains pour nous offrir une superbe interface bientôt. Espérons que la notice sera imprimée un peu plus gros.

On apprend que "PreludeReset" a pour mission d'initialiser la carte avec nos préférences et qu'il se trouve donc très à son aise dans la user-startup.

PROGRAMMES SATELLITES

Nous avons déjà vu le mixer. Il y en a un autre en deux versions presques égales. En voici un sur la Fig.2 avec un collègue, tous deux très fringués.

Et puis, il y a DUB. Dub, ça veut dire Dubbing, c'est-à-dire doublage en temps réel. On appelait ça aussi "Rere" de Rerecording de mon temps. C'est la tâche qui était dévolue aux temps préhistoriques aux Revox, Teac et autres dinosaures d'enregistrement semi-professionnels. Mèzencor? La faculté d'enregistrer une deuxième ligne mélodique pendant qu'on écoute la première. Peu de cartes-son peuvent faire ça, il faut au minimum un DSP et justement, la Prelude en a un. Quelle chance, essayons-le. L'interface n'est pas folichonne, ce n'est qu'une démo. Là, on y peut rentrer trois noms. "Countin", un fichier (où l'on peut compter 1,2,3,4 par ex.) qui démarre avant, une mesure pour rien, par exemple. A la fin de

surround, mais même avec un détecteur de métaux et un détecteur de mensonges, je n'ai rien trouvé ressemblant de près ou de loin à un petit surround.

CLUSION POLIE

La Prelude offre des avantages certains par rapport à une Toccata, du fait de son beau DSP. La doc est par trop illisible et simpliste, de même que les utilitaires livrés avec. La compatibilité avec AHI, AudioLab, SoundFX et Samplitude sont des atouts majeurs. Il existe une fausse toccata.library spéciale pour utiliser la Prelude avec SoundStudio.

C'est une bonne carte, une des preuves est qu'avec AudioLab, la Toccata a des problèmes à séquencer correctement le découpage en buffers d'échanti llons sur disque dur (ce qui n'est pas la faute de la carte mais de la mauvaise programmation de la toccata. library), ce que la Prelude réussit en se riant des difficultés. [ACT]

Signalons tout de même le crachement intempestif parfois sur le DraCo, ce que je sais ne pas arriver sur Amiga. J'attendais des nouveaux chips de chez ACT ainsi qu'un CD. Las, le facteur ne m'ayant rien apporté, je suis obligé d'envoyer mon article sans pouvoir vous dire si cela va mieux. ■

CARTE CETELEM **TURTLE BAY DIRECT** CARTE AURORE

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

98: LE RETOUR DE L' AMIGA GRACE A VOUS
Nouveauté chez TURTLE BAY: A1200 et A600 Commodore

A1200 version 3.0 Commodore Gar.2mois	1590Frs E
A600 version 2.0 Commodore Gar.2mois	990Frs D
Carte mère A1200 version 3.0 Gar.2Mois	1090Frs D
Carte mère A600 version 2.0 Gar.2mois	590Frs D

LES CLASSIQUES

Extensions A500/500+ B

Ext. A500 avec Horloge	190Frs	Ext. A500+ sans Horloge	280Frs

Disques Durs A600 / A1200 C

HD 270Mo 2'5 IBM	790Frs	HD 1.2Go 2'5 IBM	1440Frs
HD 2Go 2'5	2380Frs	HD 1.6Go 3'5	1090Frs
HD 2Go 3'5	1250Frs	HD 2.5Go 3'5	1450Frs
Prévoir Kit Install 2.0 , 3.0 ou 3.1	60Frs		

Barettes Simm B

4Mo32bits STD	100Frs	4Mo EDO	110Frs
8Mo STD	125Frs	8Mo EDO	150Frs
16Mo STD	300Frs	16Mo EDO	290Frs
32Mo EDO	610Frs		

Lecteurs CD-ROM A600 / A1200 C

	CD Atapi Nu	CD Atapi Externe
x24	590Frs	710Frs
	CD SCSI Nu	CD SCSI Externe
x8	950Frs	1050Frs

Lecteurs de disquettes Amiga B

Interne 880KoA500/600/1200	199Frs	Interne 880Ko A2000	210Frs
Interne 1.76Mo A1200Comm.	NC	Interne 1.76 A1200Am.Tech.	NC
Interne 880Ko avec façade	210Frs	Interne 1.76Mo avec façade	NC

Préciser la version de l' A1200 Commodore ou AmigaTechnologie pour les 1.76Mo

Tower A600 / A1200 E

Tower TBD1200 à monter	950Frs	Tower TBD600 à monter	1090Frs
Interface clavier PC seule A600/1200(clavier inclus)			349Frs (380Frs)
TBD 4 Ide (Option IDE-fix'97)			150Frs A (350Frs B)

comprend 1 interface + 1 nappe 2'5 / 2'5

LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d' un 68EC30/25Mhz		à partir de	650Frs C
Blizzard 1230.IV	890Frs C	Blizzard 1260.IV	3099Frs C
Kit SCSI Blizzard IV	650Frs C		
Black 68030-50Mhz	850Frs	Kit SCSI Black, APPOLO	590Frs
Copro 68882/33 PLCC	190Frs B	Copro 68882/50 PGA	460Frs C
Cartes accélératrices A3000 / A4000 à partir de			2300Frs C
Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour			1450Frs C
OS 3.1 A500/600/2000	470Frs	OS 3.1 A1200/3000/4000	580Frs
ROM 3.1 A500/600/2000	220Frs	ROM 3.1 A1200/3000/4000	360Frs

Ces articles sont de nouveaux disponibles en direct de chez VILLAGE TRONIC

TBD 3.0 Multimédia (Garantie 1 an) 5490Frs E
Tower TBD, A1200 version3.0, HD 1.6Go, Lecteur CD-ROM x24, HP 2x25W, Blizzard 1230.IV, 8Mo de RAM, système 3.0, clavier et souris

A compléter et à retourner: L' Etang Simon - 03320 LE VEURDRE

DEMANDE DU CATALOGUE AMIGA FEVRIER 1998

Nom, Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

Accompagnez ce coupon d' une enveloppe timbrée à votre adresse.

Frais de Port: A 60Frs / B 65Frs / C 75Frs / D 100Frs / E 160Frs. Valables dans la limite du stock. Prix TTC, modifiables sans préavis. Paiement Mandat-lettre, CB, CHQ ou CRBT.



NiouzNet

humeurs et rumeurs des newsgroups

comp.sys.amiga.games :

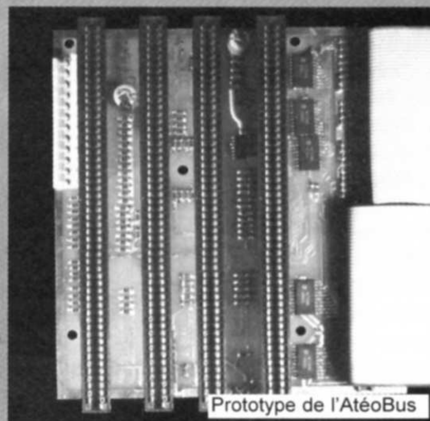
- Suite à la sortie d'un patch pour *Flyin' High*, une course automobile en 3D sur Amiga, certains en ont profité pour (re)donner leur avis sur ce jeu. Il semble que malgré ce patch, la jouabilité soit toujours aussi médiocre. Beaucoup ont trouvé dommage qu'un logiciel aussi abouti techniquement, soit complètement gâché par un fun quasi-inexistant... C'est d'ailleurs difficile à comprendre : la jouabilité est un aspect relativement facile à maîtriser dans ce type de jeu, et on se demande bien ce qui peut justifier son absence dans plusieurs titres Amiga récents (à part peut-être la précipitation de la part de l'éditeur ?). Enfin, saluons tout de même l'effort des auteurs de Flyin' High qui se soucient de la qualité de leur programme en mettant des updates gratuites à notre disposition. De plus, une nouvelle démo, proposant justement des améliorations notables sur la maniabilité des véhicules, devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes, à l'adresse suivante :
http://www.idi.ntnu.no/~alfw/amiga/flyin_high/
- Enfin un titre qui semble plaire à tout le monde : *Uropa2*. Ce dernier a reçu de bonnes critiques de la part des magazines Amiga anglais, mais également des utilisateurs. Le jeu a l'air agréable, intéressant et plutôt bien réalisé, avec des phases d'action en 3D temps réel, et d'autres plus orientées aventure/action dans des décors en 3D isométrique.
- L'auteur de *Worms DC* avait annoncé un patch pour son jeu, corrigeant certaines bogues et ajoutant encore quelques options. Malheureusement, il semble que le développement de ce patch soit pour l'instant abandonné. Les raisons invoquées sont que le jeu ne s'est pas assez bien vendu, et que l'auteur a été occupé par son travail sur *Worms 2*. Tout espoir n'est pas perdu, et l'on peut au moins espérer la disponibilité d'un patch partiel corrigeant les principales bogues de ce jeu absolument génial !
- La communauté Amiga est assez étrange, il faut bien l'admettre... A chaque fois qu'un jeu est annoncé, tout le monde crie au miracle, et lorsque ce dernier est finalement disponible, il se fait généralement descendre en un temps record... C'est encore le cas de *MYST*, qui est désormais en vente. Tout le monde s'est soudainement accordé à dire que la conversion d'un tel jeu était extrêmement aisée sur Amiga, et que le prix du logiciel (qui correspond au prix d'un jeu normal) était donc trop élevé. Finalement, quelques uns ont carrément encouragé les Amigaïstes à boycoter ce titre pour investir plutôt dans un jeu techniquement plus abouti comme *Foundation*. Ce genre d'attitude ne contribuera certainement pas à encourager les éditeurs à investir sur notre plateforme. Visiblement, certains ont du mal à réaliser qu'ils tirent systématiquement sur l'ambulance... :-(
- Le patch tant attendu pour TKG (*Alien Breed 3D II*) serait actuellement en bêta testing. Il offrirait un support pour les cartes graphiques, ainsi que plusieurs corrections de bogues... L'affichage du jeu pourrait donc être extrêmement accéléré, et tout le monde attend cette nouvelle mouture avec impatience ! A noter également la disponibilité sur Aminet d'un nouvel éditeur de niveaux pour cet excellent jeu, avec de nombreuses bogues supprimées, une ergonomie un peu améliorée, et des docs mieux rédigées et plus détaillées...
- Cette fois-ci, c'est sûr, **ClickBoom** espère bien porter *Quake* sur Amiga. Pour preuve, un récent message posté sur ce groupe, et dont le contenu ne laisse planer aucun doute sur les projets de cet éditeur. En effet, ClickBoom ont annoncé qu'ils étaient conscients de tous les portages illégaux de Quake sur Amiga, et qu'il n'hésiteront pas à poursuivre en justice toute tentative d'adaptation parallèle, une fois qu'ils auront acquis les droits du jeu. Bref, tout cela devient visiblement très sérieux...

comp.sys.amiga.graphics :

- Un Amigaïste a demandé quelle était la meilleure solution logicielle pour créer ses pages web sur Amiga, sans une connaissance approfondie du langage HTML. Outre la manière détournée, qui est d'utiliser un éditeur HTML sur Mac, via *Shapeshifter* ou *Fusion*, on lui a recommandé *MetalWeb*, un nouvel éditeur HTML WYSIWYG shareware (disponible sur Aminet), et qui semble très prometteur. Les lacunes de l'Amiga dans le domaine de l'Internet disparaissent un peu plus chaque jour, et certains outils sont même plus performants que ceux qu'on peut trouver sur les autres plate-formes.

comp.sys.amiga.hardware :

- On commence à parler de plus en plus du bus fabriqué par **Atéo Concepts**, qui pourrait bien représenter une petite révolution pour de nombreux possesseurs de 1200. En effet, la solution offerte est bien mois onéreuse que toutes celles disponibles jusqu'à présent. Si le côté technique s'avère également satisfaisant, ce produit pourrait bien rapidement devenir un standard. Certains ont avancé qu'une configuration PowerUP/BVision PPC offrirait de bien meilleures performances, mais il est évident que celle-ci nécessiterait également un budget bien plus conséquent. Il est tout de même rassurant de voir qu'enfin, plusieurs options viables sont disponibles pour faire évoluer son Amiga, et que le marché du hardware semble redevenir un peu plus dynamique pour cette machine.


Prototype de l'AtéoBus

comp.sys.amiga.emulations :

- Certains ont commencé à s'inquiéter de la disponibilité d'une version PPC de *Fusion* et de *PCx*. En effet, **Microcode Solutions**, l'éditeur de ces deux émulateurs, a récemment annoncé une version PC de Fusion, laissant ainsi planer le

doute sur la continuation de leurs activités Amiga. Heureusement, ce doute a rapidement été dissipé par Jim Drew, l'auteur de ces programmes. Ce dernier a même affirmé que leurs rapports avec **Phase5** étaient revenus au beau fixe (il y avait eu visiblement quelques désaccords entre les deux sociétés), et que les développements pour cartes **PowerUP** étaient repartis de plus belle. Aucune date n'a cependant été avancée.

- Pour tous ceux qui utilisent une **émulation MAC** sur leur Amiga, voici une adresse qui devrait les intéresser : http://www.virtual-pc.com/henners/macintosh/ Celle-ci correspond à la "Unofficial Shapeshifter Support Page", qui propose tout un tas d'informations sur *Shapeshifter* et *Fusion*. De plus, elle décrit la procédure à suivre pour s'inscrire à la nouvelle "mailing list" consacrée à ces deux émulateurs...

comp.sys.amiga.applications :

- Ça y est ! Après que de nombreux utilisateurs Amiga aient harcelé **Johnathan Forbes**, l'auteur de *LZX*, ce dernier a finalement accepté de distribuer une clé générique pour débrider toutes les fonctions de son excellent utilitaire. Cette clé se trouve désormais sur Aminet, dans le répertoire util/arc. Comme quoi une mobilisation massive est encore possible dans notre communauté...
- Est-il possible d'installer le *WB 3.1* sur des machines équipées d'une ROM 3.0 ? Visiblement oui, et ceci sans problème apparent (je peux m'avancer, vu que j'ai moi-même effectué cette opération sans rencontrer d'incompatibilités). Cela peut donc être intéressant pour ceux qui désirent profiter de la dernière version de l'OS sans investir dans un changement de leur ROM 3.0.
- **Amiga International** a mis à notre disposition un certain nombre de fichiers système (tels que la dernière version de *Setpatch* ou du *FastFileSystem*) sur leur site web. Pour télécharger ces programmes, il suffit de se rendre à : http://www.amiga.de/files/index.html.
- Un utilisateur a demandé aux lecteurs de ce newsgroup quel était, selon eux, le meilleur traitement de texte sur Amiga : *WordWorth* ou *FinalWriter* ? Pour une fois les avis n'ont pas été trop partagés, et c'est *FinalWriter* qui a clairement remporté la majorité des suffrages. Il est vrai que dans sa version 97, ce logiciel est vraiment très performant et permet une excellente productivité. De plus, la qualité d'impression est excellente. (Ed: Dominique Bonin nous prépare un test de Final Writer 97)

fr.comp.sys.amiga :

- Polémique suite à l'**AmigaShow 97** organisé par **Deltagraphx**. En effet, ce dernier a plutôt déçu les visiteurs, qui ont regretté le manque d'exposants, ainsi que des locaux pas franchement adaptés. On ne peut pourtant pas blâmer Deltagraphx, qui ont malheureusement subi la mauvaise situation de l'Amiga en France. C'est pourquoi Gert-René Schmidt a lancé un vibrant appel aux enthousiastes de l'Amiga, sans lesquels il n'y aura peut-être pas de nouvelle édition de cette manifestation. En effet, un rassemblement suffisant d'amateurs aurait pu contre-balancer l'absence de professionnels et faire ainsi de ce salon un lieu de rencontre très motivant pour tous les Amigaïstes. Donc si DGX tente encore l'expérience, je ne peux que vous encourager à vous manifester et à contribuer à cette courageuse entreprise. A noter que quelqu'un a suggéré un salon de la micro alternative (regroupant Atari, Amiga, Acorn, et toutes les autres plate-formes un peu "marginales"). Un rassemblement important serait plus viable économiquement parlant, et pourrait avoir ainsi plus d'impact sur le grand public, qui ne connaît généralement que le PC ou le Mac (et encore).

DeltaGraph'X

4 rue des Iris - 91180 St. Germain les Arpajon

Contactez-nous au
01.60.84.16.14 (Tél./Fax)
ou sur Internet :
www.deltagraphx.com - dgx@deltagraphx.com



Février 1998

CARTES TURBO

Blizzard 1230	880 F
Blizzard 1260	3120 F
Copro 50 Mhz	375 F
Controleur FSCSI 1230	570 F
Cyberstorm MK3	4890 F
Blizz 2604 180Mhz socle	5570 F
Blizz 2604 180Mhz 68040	5990 F
Blizz 2604 180Mhz 68060	7920 F
Blizz 2604 200Mhz socle	6570 F
Blizz 2604 200Mhz 68040	6980 F
Blizz 2604 200Mhz 68060	8910 F
Blizz 603e 160Mhz socle	2820 F
Blizz 603e 160Mhz 68030	3200 F
Blizz 603e 200Mhz socle	3750 F
Blizz 603e 200Mhz 68030	4140 F
Blizz 603e 250Mhz socle	4430 F
Blizz 603e 250Mhz 68030	4820 F
Blizz 603+160Mhz socle	2820 F
Blizz 603+160Mhz 68040	3230 F
Blizz 603+160Mhz 68060	5160 F
Blizz 603+200Mhz socle	3750 F
Blizz 603+200Mhz 68040	4170 F
Blizz 603+200Mhz 68060	6100 F
Blizz 603+250Mhz socle	4430 F
Blizz 603+250Mhz 68040	4850 F
Blizz 603+250Mhz 68060	6780 F
Cyberstorm 180Mhz socle	5320 F
Cyberstorm 180Mhz 68040	5730 F
Cyberstorm 180Mhz 68060	7660 F
Cyberstorm 200Mhz socle	6330 F
Cyberstorm 200Mhz 68040	6750 F
Cyberstorm 200Mhz 68060	8680 F

DISQUES DURS

Disque dur IDE 1.6 Go	1136 F
Disque dur IDE 2.1 Go	1325 F
Disque dur IDE 3.2 Go	1644 F
Disque dur IDE 4.3 Go	1960 F
Disque dur IDE 6.4 Go	2390 F
Disques dur SCSI 2.1 Go	1410 F
Disques dur SCSI 4 Go	2340 F
Disques dur SCSI 6.4 Go	4120 F
Disques dur SCSI 9 Go	7840 F

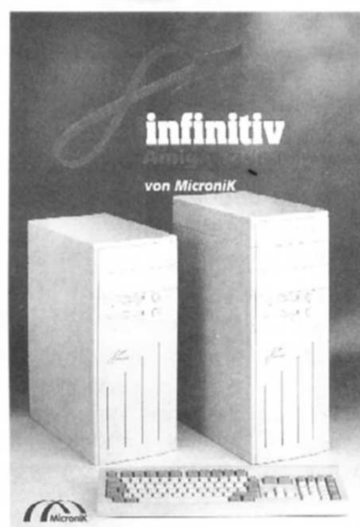
CD ROMS

Legendes du cinéma	100 F
Provideo club	100 F
Space Photo CD	350 F
Quickforms	25 F

HARDWARE

Prelude	NC
Pro TV	990 F
Lecteur CD 24x IDE	620 F
Lecteur CD 24x SCSI	960 F
Graveur CD CDD2600	3150 F
Liana	250 F
Scandoubler 1200 externe	1250 F
Scandoubler 1200 interne	999 F
Scandoubler 4000 interne	1450 F
Scanner Paragon 800 SP	2180 F
Siamese System	850 F
Souris Wizard 560 dpi	130 F
Souris PC	80 F
Rack/Tiroir amovible IDE	115 F
Rack/Tiroir amovible SCSI	125 F

AMIGA TOWERS



Infinitiv A1200	1290 F
Infinitiv A1300	3820 F
Infinitiv A1400	5520 F
Infinitiv A1500	7230 F
Pios Keenya 200 Mhz	14140 F
Amiga 1200 carte mère	1380 F
Adaptateur PCMCIA	255 F
Clavier Windows	110 F
Interface clavier PC	450 F
Towerhawk RBM 1200	1820 F
Towerhawk RBM 4000	2930 F
Zorro2 Micronik	1695 F
Zorro3 Micronik	4096 F
Zorro2 RBM	1250 F

Cartes Graphiques

Cybervision 64 3D	1400 F
Cybervision 64 scandoubler	570 F
Picasso IV	2790 F

LOGICIELS

Adorage 2.5	490 F
Adorage Premium FX	150 F
Animage Composer	350 F
AsimCDFS	410 F
Clarissa	650 F
Cocktel visiotel	390 F
Ibrowse	299 F
Imagine 5	450 F
Monument Designer V3	1750 F
OCR reconn. de caractères	550 F
Pagestream 3.2	650 F
Personal Paint 6.4 vf	25 F
Quarterback Deluxe	450 F
Scala MM400	1590 F
Scanquix	540 F
Trapfax	430 F
TurboPrint VF	375 F

Nous intégrons des configurations spécifiques à votre demande sur Amiga / PC / Mac. Nous livrons des stations vidéo-graphiques clés en mains (montage vidéo non linéaire, stations graphiques 3D).

Livraisons par UPS 24h 120 F
Prix et photos non contractuels

QUAND LES FANS SE METTENT AU BOULOT !

A partir de ce numéro, j'ai la joie de vous faire découvrir l'univers passionnant des magazines amateurs. Au fil des mois, nous allons apprendre à mieux connaître ceux qui contribuent grandement à la survie de l'Amiga au travers de leurs différentes publications. Are you ready ?



Dynamigamite bénéficie des illustrations de Youri. Voir la page Edito pour la couv du N°15

Pour cette première, permettez-moi de passer en revue (c'est le cas de le dire !) les fanzines peuplant l'AMIGAlaxie. Certains vous seront familiers, d'autres moins... Cependant, je vous encourage vivement à vous intéresser de près à ces fanzines, car leur survie dépend uniquement de vous !

Pour commencer, distinguons deux catégories de fanzines: les publications associatives et les publications amateurs. Au niveau de la qualité, la première catégorie aura souvent l'avantage, car disposant de plus de moyens. Les fanzines amateurs (réalisés par des lycéens le plus souvent) réussissent à faire passer les quelques imperfections grâce à leur passion sans aucune limite. Ajoutons, pour les deux catégories cette fois, que le prix de ces magazines se situe entre cinq et quinze francs. Que demande le peuple? Maintenant, voici une courte présentation des fanzines qui me sont parvenus, vous allez en savoir beaucoup plus sur le sujet.

AMIGA FOREVER

C'est le premier fanzine de Montpellier dédié entièrement à la cause du Miga.



Son équipe rédactionnelle est composée de jeunes universitaires fous du meilleur micro du monde. Parmi les rédacteurs de ce mag': Benjamin, qui oeuvre aussi pour *AmigaNews*. Après un stand-by forcé dû à la situation incertaine qu'a connu l'Amiga, Forever nous revient avec encore plus d'enthousiasme que par le passé. Jusqu'à présent, Amiga Forever (AFE pour les initiés) ne parait pas à des dates fixes, il est donc apériodique. En règle générale, le nombre de pages tourne autour de la vingtaine. Vous y trouverez des news, des dossiers, des tests, des interviews,... Forever prouve qu'une équipe dynamique peut arriver à réaliser bien des choses.

AMIGAZETTE

Amigazette est certainement le plus connu des fanzines Amiga. Le mag' est édité par l'association du même nom. Tous les deux mois, vous pourrez parcourir la trentaine de pages qui compose la publication de Toulon. Le contenu fait très professionnel. Une fois de plus, des sujets divers trouvent place dans les colonnes de la gazette: les actualités, la rubrique associative, les rubriques techniques, les tests des jeux du domaine public,... La mise en page est très soignée, et vous êtes même invités à collaborer à la rédaction du fanzine. Amigazette prouve depuis trois ans que l'acharnement peut aboutir à la reconnaissance d'un ordinateur bien trop délaissé ces derniers temps.

ALLI@NCE MICRO

Et un autre fanzine associatif, un ! Je ne serai pas très long au sujet de cette publication car l'exemplaire que j'ai est déjà vieux... J'espère avoir rapidement des nouvelles de la rédac'. En attendant, voici mes conclusions partielles: comme souvent, un mag' réalisé par des pas-

sionnés ne peut être que bon. Ici aussi, le zine est menu (six pages A4), mais ce numéro était accompagné d'un fichier AmigaGuide très bien réalisé avec de jolies images... Notez que l'Alliance n'hésite pas à aborder l'actualité d'autres micros (PC, Atari, Mac), mais qu'apparemment l'Amiga reste, quand même, leur chouchou !

DYNAMIGAMITE

La revue qui explose l'univers informatique. C'est très drôle, très frais, et voué corps et âme à l'Amiga ! Ce fanzine a pour particularité d'être (le plus souvent) réalisé par UN seul rédacteur. Au sommaire: actualités variées, tests de jeux, interviews,... Mais ce qui fait le charme de Dyna, (permettez-moi ce diminutif) c'est la bonne humeur communicative. Sans trop se prendre au sérieux, Alex informe la communauté des dernières nouveautés de la scène. Dynamigamite parait tous les mois (c'est un véritable exploit!), et parvient à vous surprendre à chaque numéro. Je vous signale, enfin, qu' Alex a créé une association, TRIPLE A, qui a pour but de promouvoir l'Amiga un maximum. Plus d'informations à ce sujet très prochainement.



Dynamigamite

NEOPHYTE

Un diskmag', un ! Oui, la particularité de ce fanzine apériodique est d'être sur disquette. Ce format permet aux deux rédacteurs de service d'inclure des musiques et des petits jeux très sympas. Attention, ne vous attendez pas, ici, à une lecture sérieuse et rébarbative. Néophyte est plus un magazine de divertissement pur qu'un magazine informatif. Vous n'apprendrez sans doute pas grand chose sur les derniers modèles d'Amiga ou sur les derniers softs sortis, mais vous passerez un moment de franche rigolade. De plus, Néophyte n'hésite pas à accorder une partie de son contenu au CPC. Ah, nostalgie...



OBLIGEAMMENT

Dernier-né des fanzines Amiga, Obligement est une revue réalisée par une bande de trous de fesses (c'est eux qui le disent!). Première bonne surprise: c'est tout en couleurs ! Le mag' sort directement de l'imprimante couleur de la rédaction. Une fois de plus, beaucoup de bonnes idées se bousculent à l'intérieur de cette publication plutôt orientée ludique. Actualités, tests, sondages se côtoient allègrement. Bonne continuation à cette équipe qui ne se prend pas au sérieux.

MANQUEST

La revue de l'association Manor. Avant tout, bon anniversaire à eux, puis-




AMIMAG
AMIMAG A DEUX ANS!!!
AMIMAG NO.14 BIMESTRIEL JUILLET-AOUT'97

GATEWAY:LES PROJETS!
LES NEWS,RUBRIQUE AMOS,TEST TXT ENGINE,
LES MEILLEURS DP,INTERNET,...

que le zine vient de fêter sa première année ! Bien qu'étant plutôt mince, il n'en est pas moins bourré d'infos vraiment intéressantes. Toutes les informations utiles aux Amigafans y sont: actualité, des rubriques dédiées aux softs et au hard (non, ce n'est pas sale !), les news du Net,... Manquest se veut aussi le défenseur des Amigaïstes opprimés (voir: la vérité toute la vérité). En résumé, ce mag' (que je ne connaissais pas du tout) me semble être une très saine lecture, ben oui !

AMIMAG

Amimag est le seul fanzine belge traitant de l'actualité du Miga. J'ai la chance d'en être l'heureux rédacteur en chef. J'ai créé ce fanzine afin de combler le vide existant en Belgique. Le fanzine se veut, avant tout, un mag' où tous les Amigafans peuvent dialoguer. La publication est bimestrielle, nous traitons de l'actualité de la machine avec de nombreuses news, des previews, des tests DP, une rubrique Amos, l'actualité du Net,.. Par chance, un dessinateur professionnel nous réalise toutes nos couvertures. Amimag est à l'origine, entre autres, de l'émission spéciale Amiga de Micro Kid's sur France 3 diffusée en février 1997.

DYNAMIGAMITE 15: L'ami Alex est toujours aussi actif! Son zine regorge toujours de petites nouveautés. Dans ce n°15, la première surprise vient de la couverture en couleurs ! L'autre surprise de taille est l'interview d'Imré Antal, l'ex-rédacteur en chef de feu Amiga Concept. L'ami Imré (salut la tapette !) nous livre ses impressions sur le monde de l'Amiga (qu'il a quitté !) et sur l'univers du PéCé (qu'il a rejoint !)... Enfin, je vous signale les quatre pages (dont trois en couleurs) destinées aux previews des jeux à venir sur notre bonne vieille bécane ! Dyna est un mag' vraiment explosif !

DYNAMIGAMITE 16: Un Dyna peut en cacher un autre. Dans ce numéro, vous aurez droit aux rubriques habituelles, et le ton anti-PéCé y est toujours ! Saluons l'arrivée de Rha-Migua, la mascotte... originale du fanzine.

AMIGAZETTE 22: Le zine associatif se porte toujours bien, merci pour lui ! Dans cette édition (avec Petro T. en cover), il y a six pages d'infos diverses, l'historique du fameux site Aminet, ainsi que quelques astuces sur le célèbre traitement de textes WordWorth 6. Si vous n'êtes pas encore rassasiés, rabattez-vous sur les conseils pour créer votre Home Page ou sur la rubrique destinée à la programmation en E. Enfin, pourquoi ne pas terminer par un peu de détente grâce à la rubrique des jeux du domaine public ?

BUGSSY !

Qui ne connaît pas la célèbre association le Bugss ? Bugssy est le bulletin d'informations de ce club de la région bordelaise. Sur une douzaine de pages en format A4, ce mag' vous arrose d'infos sur le club, sur l'Amiga, sur les diverses manifestations dédiées à notre machine fétiche. Il y a aussi des tests software et hardware. Bugssy est certes une publication très bien faite, mais qui me semble avant tout destinée aux membres du club. N'hésitez quand même pas à y jeter un oeil !

AMIMAG 16: Au menu du dernier numéro de l'année, vous allez pouvoir découvrir de nombreuses pages réservées aux nouveaux jeux disponibles sur Amiga. Deux tests complets font le point sur Uropa 2 de Vulcan et sur OnEscapee du team Invictus. Epinglons encore la suite du grand dossier dédié aux fanzines, les previews des jeux Vulcan, trois pages spéciales Amos, un zoom sur la carte Blizzard 1230 et last but not least: la rubrique AmigaGuide ! Pour être vraiment complet, je vous signale que les infos sont toujours aussi fraîches et que l'inévitable rubrique des softs du domaine public est toujours de la partie...

Voilà, nous avons mieux fait connaissance des fanzines disponibles dans l'univers Amiga. Si vous réalisez un fanzine qui n'est pas cité plus haut, n'hésitez pas à me les faire parvenir à l'adresse d'ANews ou à celle d'Amimag. Rendez- vous est pris pour le prochain épisode, d'ici là bonne lecture !

Après cette présentation des fanzines, nous allons détailler au fil des mois le contenu des magazines reçus. Accrochez-vous bien: nous décollons pour de nouvelles aventures!

Les adresses:

ALLI@NCE MICRO, 2c rue CH. Beaudelaire 31270 Cugnaux Manor, Quartier Mermoz Bt.D2 1er Etage 54240 Joeuf

AMIGA FOREVER: C/O Benjamin Yoris, Les Garrigues TM7 34800 Canet

AMIGAZETTE: 9, rue Ste Elisabeth 83200 Toulon

AMIMAG: 13, rue de la Soierie bte 6 1190 Bruxelles (Belgique)

BUGSS (La Maison des Associations), 19, rue P. Whiehn 33600 Pessac

DYNAMIGAMITE: C/O Alexandre Rey, Lot. les Aurores 26800 Portes-Lès-Valence

NEOPHYTE: C/O Olivier Moreno, 10, rue Jean Amigoni 38120 St Egrève

OBLIGEMENT: C/O Christian Julia, 16, rue sur le Val 21121 Fontaine lès Dijon



DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2:	80 F	SOURIS AMIGA 125 F - 2 pour 220 F - 3 pour	300 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP) 25 F - 3 pour	50 F	Câble Péritel 1.50 m: 75 F Câble Péritel 2 mètres:	95 F
Câble série (1.80m) pour relier 2 Amigas (pour jeux, transferts, etc...)	95 F	QUADRUPLEUR de MANETTES: 50 F - 4 pour	150 F
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	375 F	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres) 100 F - pour 1084 SPI (2 mètres)	115 F	Câble pour moniteur Philips CM8833 Mk2 (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	Double rallonge ports souris et joystick	45 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 600 / 1200 [PRÉCISEZ SVP]	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

Boîtier adaptateur 23 broches /15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: **100 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC **CÂBLE GRATUIT DE RACCORD SPÉCIAL** POUR AMIGA

PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE **– PRÉCISEZ, SVP –**

DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - **DATA SWITCH** POUR 3 PÉRIPHÉRIQUES: **175 FF**

DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement	125 F - 2 pour 220 F	EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL)	59 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE	99 F	Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION	79 F

ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK TRÈS ROBUSTE CONSTRUIT D'APRÈS LA FORME DE LA MAIN HUMAINE; IDÉAL POUR JEUX DE FOOTBALL 119 F

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

NOUVEAU ! MAKE CD (Hisoft) Progiciel pour graver les CD ROMS! seulement .... 345 F

PC TASK 3.1 avec guide Français	249 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
PHOTON PAINT 2.01	65 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	INTOS	65 F
GP FAX v 2.350	375 F	DEVPAC 3.18 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	295 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12a + complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.12a + complète- contient MUI 3.8 +	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F

NOUVEAU ! SOUNDPROBE 16-bit (Hisoft) Progiciel de digitalisation sonore et musicale. Seulement .... 195 F

PC TASK 4.3 - version Windows 95 - avec GUIDE D'UTILISATION EN FRANCAIS

seulement **495 F** TTC Port compris

TOUS LES JEUX CI-DESSOUS SONT EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

A-320 AIRBUS II	135 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	95 F	SYNDICATE	70 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	125 F	EXILE - A 1200	95 F	ODYSSEY	75 F	THEME PARK -A 1200	125 F
BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F)	95 F	EXILE - A 600	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	THEME PARK -A 600	125 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	F-15 II (Microprose)	125 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	TOTAL FOOTBALL (Domark)	95 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	125 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
BLOODNET (F) -A500 + /A600	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	125 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	45 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	125 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	GUNSHIP 2000	125 F	RAILROAD TYCOON	125 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	GUNSHIP 2000 AGA	125 F	ROAD RASH	95 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	45 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	65 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600	195 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	WING COMMANDER	95 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	95 F	SILENT SERVICE 2	125 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
CIVILIZATION	115 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
COALA - A 1200	95 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SLAM TILT (F) - A 1200	125 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
COLONIZATION (F)	125 F	LEMMINGS	95 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DESERT STRIKE	95 F	The LOST VIKINGS (VF)	95 F	STARLORD (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	95 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	STREET RACER -A 1200-	125 F	ZOOL (F) - A500/600	35 F
DUNE 2	115 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	COMPILATION (1) A 1200:	
DUNGEON MASTER 2 **(VF)** A 1200	95 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200	95 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	STAR CRUSADER (Amiga + CDROM)	95 F
BUBBA'N'STYX (F)	45 F	EXILE	50 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	STREET RACER (Amiga + CDROM)	125 F
CASTLES 2	45 F	FEARS	85 F	MEAN ARENAS (F)	45 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
CIVILIZATION AGA (Amiga + CDROM)	125 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
DRAGONSTONE (F)	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	PREMIERE (F)	45 F	ULTIMATE GLOOM (Amiga + CD ROM)	125 F
ELITE 2	95 F	LEGENDS (F)	95 F	SPECCY 97 (Amiga + CDROM)	95 F	VITAL LIGHT (F)	45 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.

Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

TRANSACTION MINIMUM 100 FF

FÉVRIER 1998 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Amiga à la fac

(chez les blattes, évidemment!)

Comme tout le monde, je ne sais pas ce que l'avenir nous réserve, mais je voudrais témoigner du fait qu'il reste dans mon petit village breton un bastion d'Amiga qui résiste dans un monde hostile! Je suis ingénieur à l'université de Rennes, au laboratoire d'éthologie (l'étude du comportement animal et humain) et mon travail consiste à écrire des programmes pour la gestion et le traitement des expériences (saisie automatique de données, calcul scientifique, présentation des résultats) - il n'y a pas que la bureautique dans la vie !

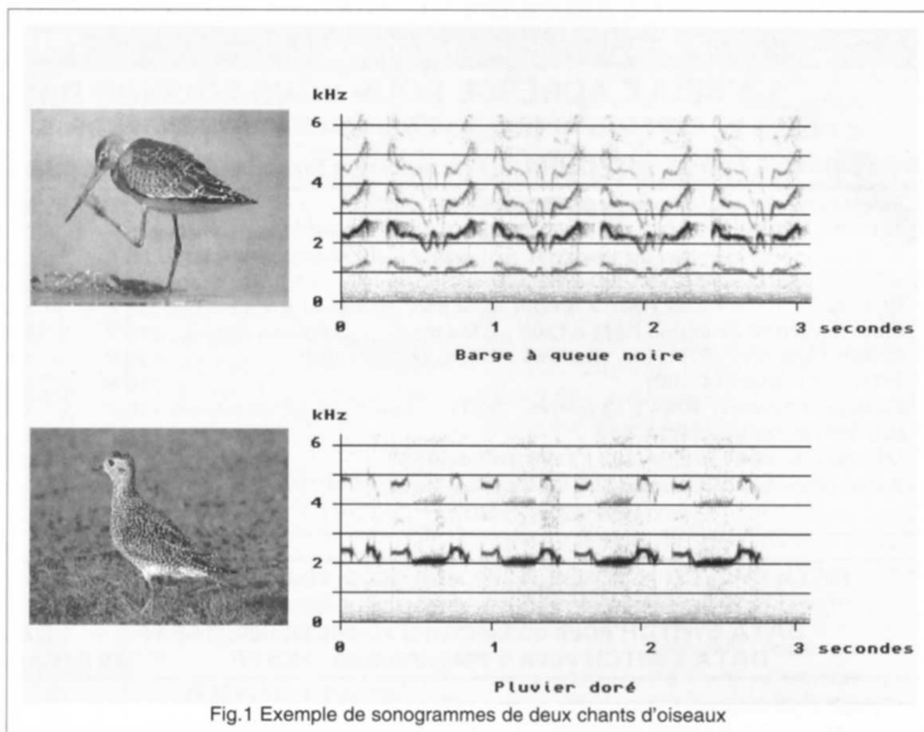


Fig.1 Exemple de sonogrammes de deux chants d'oiseaux

Il y a 10 ans, je suis passé devant un Amiga 1000 qui affichait des démos d'enfer et j'ai craqué en moins d'une seconde! Petit à petit, j'ai appris à m'en servir et les utilisateurs (les chercheurs) ont trouvé que les programmes étaient plutôt faciles à utiliser, si bien qu'en 97, on en est à 24 Amiga, tous modèles confondus!

La première utilisation a été l'analyse de son; en effet, nous avons besoin de représenter les vocalisations (chants, cris, parole) sous forme de sonogrammes, c'est à dire l'évolution de la composition en fréquence au cours du temps. A l'époque, on utilisait de grosses machines pas très pratiques et le fait de pouvoir analyser et mesurer rapidement a apporté un gros soulagement. Progressivement, le programme d'analyse a grossi et s'est étendu vers la synthèse, ce qui fait qu'on l'utilise toujours, même s'il en existe maintenant de "tout faits" dans le commerce (Fig.1).

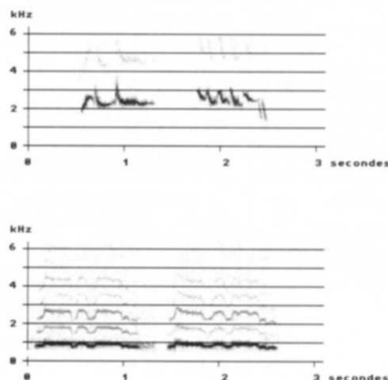


Fig.2 Exemple de synthèse faite "à la main". En haut, chant de grive En bas, un vrai hululement de chouette et une imitation artificielle.

Une extension de ce programme permet de calculer des corrélations entre plusieurs vocalisations, et une autre est utilisée pour gérer des expériences de neurophysiologie: déplacement de l'électrode, production des stimuli auditifs, enregistrement des réponses des neurones, détermination des stimuli auxquels un neurone a répondu... Depuis le début, je suis persuadé que l'analyse d'images peut nous apporter beaucoup et j'essaie d'avancer dans ce sens. J'ai commencé par un programme de mesures (distances, surfaces, détection de contours) qui utilisait l'interface video DigiView (Fig.3).

Depuis l'année dernière, je me suis penché sur la détection d'animaux sur un fond hétérogène (enfin, pas trop homogène!). Plutôt qu'essayer d'écrire un gros programme universel, j'ai choisi de développer des versions adaptées à chaque problème. Pour l'instant, un programme permet de suivre des cailles

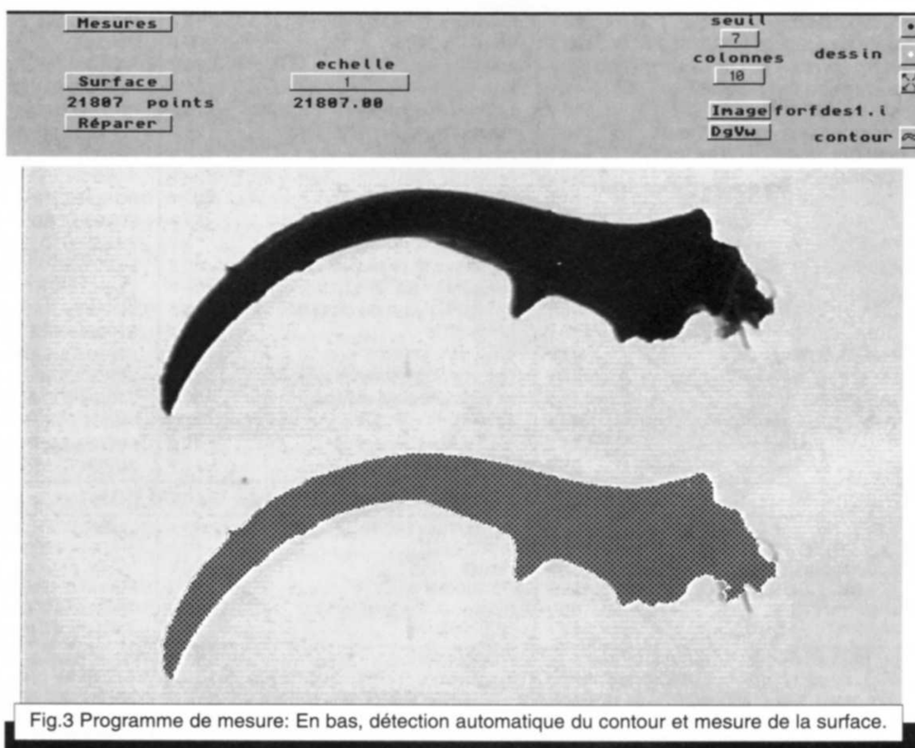
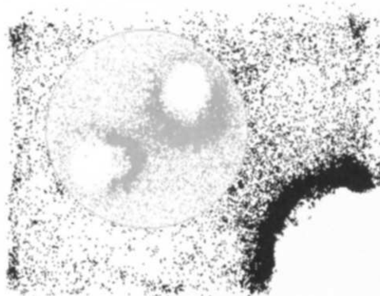
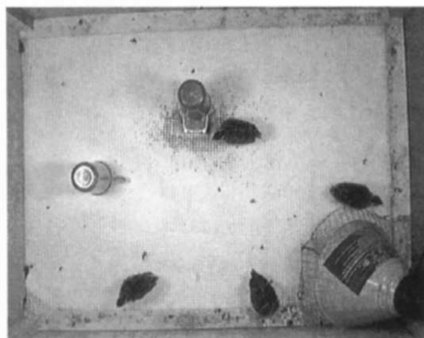
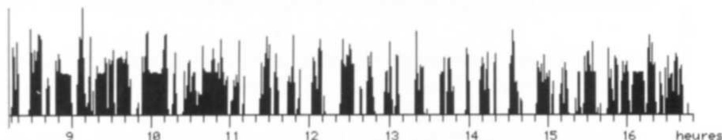


Fig.3 Programme de mesure: En bas, détection automatique du contour et mesure de la surface.







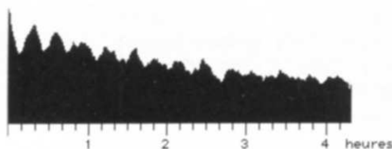


Fig.4 Programme "cailles": En haut, les positions des bêtes au cours d'une journée et une image de la cage. Au milieu, l'activité autour des mangeoires (cercle bleu). En bas, l'autocorrélation de l'activité qui permet de déterminer les rythmes.

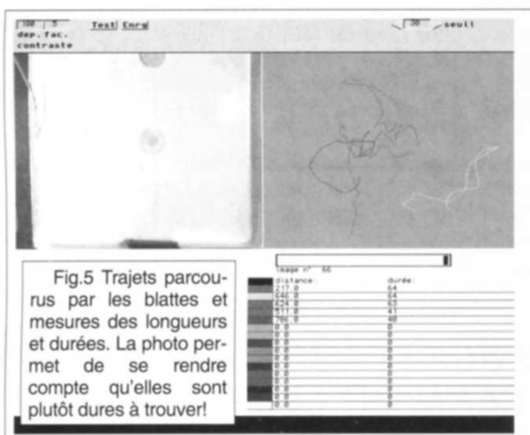


Fig.5 Trajets parcourus par les blattes et mesures des longueurs et durées. La photo permet de se rendre compte qu'elles sont plutôt dures à trouver!

pendant une journée pour mesurer les déplacements et les rythmes d'activité et un autre permet de suivre les trajets de 15 blattes sur quelques minutes pour essayer de comprendre comment ces petites bêtes arrivent à s'orien ter... Les deux programmes traitent une image toutes les 0,7 secondes (Amiga 4000/40, carte Vlab), ce qui est suffisant dans la plupart des cas.(Figs.4, 5)

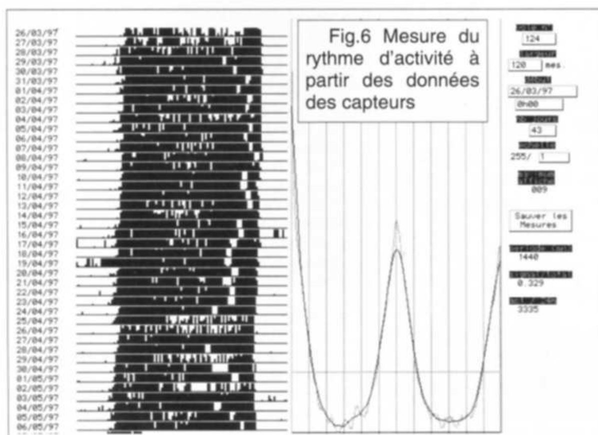


Fig.6 Mesure du rythme d'activité à partir des données des capteurs

J'allais oublier de signaler que depuis dix ans, un A 1000 est allumé 24 heures sur 24 pour suivre l'activité de 128 capteurs photoélectriques qui servent à mesurer l'activité des cailles (Fig.6).

Ces programmes (et plein d'autres) font que je me sens un peu lié au destin de l'Amiga: d'une part je n'ai pas très envie de "porter" tout ça sur une autre machine (tout est en assembleur!) et d'autre part, je ne suis pas persuadé qu'il existe un meilleur couple machine / système d'exploitation. Il y a 6 ans je me suis fait acheter une station Unix (RS6000) en disant: l'Amiga, c'est fini, je suis devenu raisonnable et programmerai "portable". Résultat, tout est tellement lourd que dès que je peux, je recommence à m'éclater sur l'Amiga! Quand une fonction rame, j'optimise et ça passe, alors que sous Unix et toutes ses couches (X11 et motif), la seule solution est d'attendre de pouvoir acheter la dernière UC avec plein de MegaHertz. ■

A.D.F.I. Appplication
Téléphone 04 73 34 34 34
Vente en magasin et par correspondance
47 avenue de la libération F63000 Clermont Ferrand

Port total sans matériel = 40 F	**Virement postal** = +20 F
Port total avec matériel = 70 F	**Virement bancaire** = +20 F
Assurance 0 à 6000 F = +30 F	**Étranger (en Europe)** = +15 F
Assurance 0 à 10000 F = +60 F	**Eurochèque** = +15 F
Paiement différé = gratuit	Traitement prioritaire par CB = +20 F
Paiement en 2 fois = +50 F	**Chèque étranger** = +15 F
Paiement en 3 fois = +100 F	**Annulation** = 120 F
Lettre recommandée = 70 F	**Devis spécifique** = 150 F

CRÉATIONS A.D.F.I.

A.B.E. le réparateur de disque dur........470 F
Jeux éducatif Décollages........290 F
Thème pour Décollages La mer/Coloreliage........140 F/130 F
Thème pour Décollages Espace/Alphabet........125 F/120 F
Cours Bien débuter sur le Workbench 2........190 F
Cours Bien débuter sur le Workbench 3........190 F
Cours Annabella sur le basic GFA........320 F
Cours Jennifer sur le basic Amos........190 F
Pilotes A.D.F.I. pour Canon et Stylus........190 F
Spouleur A.D.F.I........190 F
Manuel de PageStream français........550 F
Gabarits A.D.F.I. pour PageStream........240 F
Scripts A.D.F.I. pour PageStream........240 F
Banque d'image Festivité A.D.F.I........240 F
Banque de Texture A.D.F.I........240 F
Cours Ophelie ASM sur l'assembleur........390 F
Macros ASM (Extrait de Hisoft Devpac 3.50)........490 F
Aide Hypertexte (Extrait de Hisoft Devpac 3.50)........390 F
Encyclopédie A.D.F.I. : Tome 1 Exec ou 2 Le matériel........320 F

EXCLUSIVITÉS A.D.F.I.

PageStream 3.3 tout en français avec manuel........1690 F
Drapeaux du monde en 3D........340 F
Effets de Gary pour PageStream........290 F
Extension Borders pour PageStream........600 F
Extension TextFx2 pour PageStream........490 F
Filtre WordWorth pour PageStream........230 F
Filtre IFFDTXT pour PageStream........60 F
Filtre ProPage pour PageStream........60 F
Filtre JPEG pour PageStream........230 F
Moteur de fonte True type pour PageStream........290 F
Fonte famille Studio (en 48 fontes)........340 F
Éditeur de fonte TypeSmith........490 F
Dessin DrawStudio disquette/cédérom........790 F/980 F
Retouche d'image Art Effect version 1.5/version 2 ...540 F/980 F
Langage C ANSI-C++ StormC 2........1890 F
Module P.OS pour StormC/PowerUp pour StormC.330 F/1090 F
PowerASM pour StormC/StormPower ASM 3.0.......540 F/940 F
HiSoft Devpac 3.50 avec aides, macros, cours........795 F
Créateur d'interface Storm Wizard........540 F

SÉLECTION MATÉRIELLE A.D.F.I.

Imprimante Stylus Color .400=1440 F/ 600=1790 F/ 800=**2940 F**
Modem ....Courier Numéris = 3590 F/Courier Voice= 1890 F
Modem ....Sporter Flash = 1140 F
Carte accélératrice Blizzard...... 1230 IV = 840 F/1260 = 2890 F
Contrôleur Fast SCSI 2 pour Blizzard........530 F
Coprocesseur 68882 50 Mhz........380 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz sans 68030........2889 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz avec 68030 à 50 Mhz... 3249 F
Blizzard 603e PowerPC 200 Mhz sans 68060........3590 F
Cyberstorm MK3 Fast SCSI avec 68060........4790 F
Contrôleur SCSI pour Cyberstorm........590 F
Cybervision 64 3 D/Scandoubler Cybervision........1490 F/590 F
Picasso IV........2790 F
Amiga A1200 avec Pack Magic®........2589 F
Amiga A1200 Disque dur avec Pack Magic® et Scala®..... 3189 F
Amiga A1300 en tour........3389 F
Amiga A1400 en tour avec Zorro II........4989 F
Amiga A1500 en tour avec Zorro III........6389 F
Tour Micronic/Coque clavier A1200........1389 F/389 F
Scanner Epson .GT5500 SCSI = 2490 F/GT 8500 SCSI = 3190 F
Écran SVGA garanti sur site..............14" = 1490 F/15" = 1990 F
OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) selon Amiga .....490 F/590 F
Souris/Joystick cruiser/Joystick turbo .... 165 F/169 F/199 F
Topolino/Topolino A2000/Souris PC luxe......245 F/290 F/60 F
Ariadne/Parnet/Sernet........1590 F/165 F/249 F
Disque dur 2½ 340 MO = 990 F/2 GO = 1989 F/3,7 GO = 3390 F
Disque dur 3 ½ ....IDE 4,3 GO = 1889 F/SCSI 2 GO = 2090 F
Barette SIMM .... 8 MO =250 F/16 MO = 540 F/32 MO = 1290 F

SÉLECTION LOGICIELLE A.D.F.I.

Miami/Ibrowse/Net WEB 2........339 F/420 F/595 F
Asim CDFS........380 F
Scanquix.... Epson = 540 F/HP ou Paragon = 560 F/Artec =570 F
Wordworth français/TurboCalc français........**450 F**/480 F
Organizer français/Personnal Paint 7.1........349 F/295 F
Aminet... (8,10,12,13 sous réserve = 45 F)/18,19,20,21,22 = 79 F
Aminet set........(1,2 sous réserve = 165 F)/3,4,5 = 199 F

RIP AUDIO
Digitalisation à partir d'un CD

par Franck Anière
(aniere@univ-mlv.fr)

Depuis très longtemps sur Amiga, nous avons la possibilité de faire du sampling, c'est-à-dire de pouvoir digitaliser une source sonore quelconque. Cependant, les méthodes traditionnelles à base de cartouche externe (Home Music Kit par exemple) ne donnent pas des résultats exceptionnels. Il existe certes des cartes donnant de meilleurs résultats, mais elles ne sont pas utilisables sur tous les modèles d'Amiga.

Pour l'acquisition d'une source sonore de type CD audio, nous pouvons appliquer la méthode du "rip audio". Seuls les petits veinards disposant d'un lecteur CD SCSI ou IDE-ATAPI avec fonction de lecture data audio pourront cependant en faire (voir la liste non-exhaustive en encadré). Ici, je ne parle que de l'utilisation sous SCSI, n'ayant pas la possibilité de tester un lecteur IDE-ATAPI.

Fig.2

Il faudra également s'assurer que le système de fichiers permet ce genre de sport (par exemple, C*ache CDFS* et *Asim CDFS*).

Une machine rapide fais gagner énormément de temps, car certaines étapes sont gourmandes en ressources (ma machine est vraiment le minimum vital pour le MPEG).

Nous verrons dans cet article comment procéder pour faire du rip audio, puis comment effectuer une conversion de l'échantillon obtenu au format MPEG 2 et l'écouter.

Parenthèse légale

Il est tout à fait interdit de faire du rip audio sur un produit commercial (le dernier single de votre chanteur/chanteuse préféré(e) par exemple) pour autre chose qu'une application strictement privée. On peut en effet, voir sur Internet fleurir bon nombre de sites contenant des fichiers MPEG 2/3 de CD commerciaux, mais c'est totalement illégal (ne vous amusez pas à poster un tel fichier sur Aminet, car Urban Muller ne rigole pas avec ça).

Echantillonnage

Pour ce qui est de l'acquisition d'une source sonore de type CD audio, d'autres machines ont la possibilité de relier le lecteur CD directement à une carte son, ce qui permet de disposer d'un échantillonage de bonne qualité. Ceci n'est malheureusement pas possible sur nos machines (ce serait trop simple) mais il reste une alternative : le rip audio via le bus SCSI. Il s'agit en fait de faire transiter le son du lecteur à travers le bus SCSI et de récupérer ce signal.

Pour l'échantillonnage, il faut trouver un logiciel sachant lire un signal audio sur le bus SCSI. Après avoir bien cherché, j'ai finalement opté pour *Opty CD Player*, qui sert à la fois de player et de sampler. Ce logiciel fort bien pensé dispose d'une interface MUI

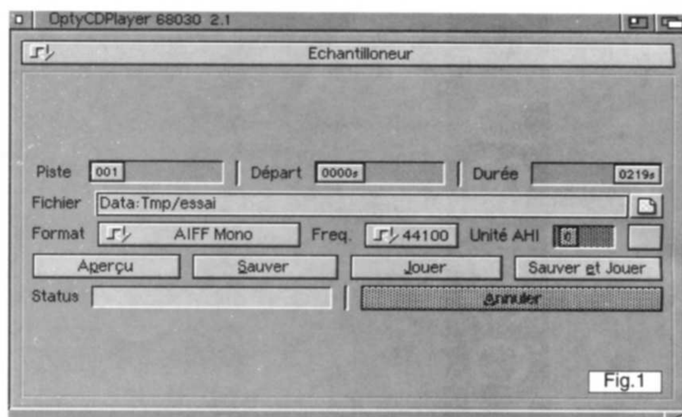


Fig.1

très agréable et simple à utiliser. Fig.1 montre la fenêtre d'échantillonnage de ce logiciel. Il faut choisir le format de sortie du fichier et sa fréquence d'échantillonnage avant de se lancer.

Pour le format, il convient bien sûr de choisir celui dont vous avez l'utilité : pour une simple écoute de basse qualité, utilisez de l'IFF, les autres formats sont plutôt utilisés comme formats de transition vers des formats qu'Opty CD Player ne sait pas faire directement. Je recommande de ne surtout pas faire du MPEG 2 directement avec Opty CD Player, car cela prend un temps infernal.

Pour ce qui est de la fréquence d'échantillonnage dites-vous bien que tout se paie : plus cette fréquence sera élevée, plus la qualité de votre échantillon sera bonne, mais cela augmente de façon très importante sa taille. Encore une fois, le choix dépend de l'utilisation de votre échantillon.

Personnellement, pour faire du MPEG 2 j'utilise un fichier AIFF mono à 44 KhZ. Ce format est plus gros que les autres mais dispose d'une entête qui facilitera les manipulations ultérieures (c'est pour ça que je l'ai adopté après avoir eu des ennuis avec les fichiers PCM).

Une fois vos réglages faits, choisissez la chanson à digitaliser et c'est parti! Attention toutefois à disposer d'assez d'espace disque : par exemple "Beat it" de Michael Jackson, qui fait environ 3 minutes, pèse au final environ 20 MO.

Une fois l'acquisition terminée, vous disposez maintenant d'un

RAPPORTS UTILISATEURS CONCERNANT LECTEURS CD

MARCHE SUR:	TYPE:	MODE:
Toshiba XMxxx1B series	(SCSI)	TOSHIBA
Toshiba XMxxx2B series	(ATAPI)	ATAPI
Sony CDU 541,561,8002,8003,??S,...	(SCSI)	SONY
Sony CDU ??A, ??E	(ATAPI)	ATAPI
Apple CD300,CD600	(SCSI)	SONY
Pioneer DR-124X	(ATAPI)	SONY
Pioneer DR-U10X	(SCSI)	SONY
Pioneer DR-U104X	(SCSI)	SONY
Pioneer DR466-U12X	(SCSI)	SONY
IBM PS/2 CD drives	(SCSI)	TOSHIBA
Hitachi CDR	(ATAPI)	ATAPI
NEC CD drives	(ATAPI)	ATAPI
Chinon CDS-535	(SCSI)	SONY
TEAC CD-??S	(SCSI)	SONY
TEAC CD-58E	(ATAPI)	ATAPI
Yamaha CDR102	(SCSI)	SONY
Hitachi CDR-7730	(ATAPI)	ATAPI
GoldStar GCD-R580B	(ATAPI)	ATAPI
Nakamichi cd-changer	(SCSI)	SONY
Matsushita-Kotobuki (Soundblaster CD)	(ATAPI)	ATAPI

NE MARCHE PAS SUR:	
Aiwa ACD300	(SCSI)
NEC 3X Multispin	(SCSI)
Panasonic CR-506 drive	(SCSI)
Sanyo drives	(SCSI)
Sanyo drives	(ATAPI)
Overdrive/Zappo	(ATAPI)
Mitsumi FX series (excepted 800)	(ATAPI)
Wearnes	(ATAPI)
Teac CD-??A	(ATAPI)
Acer Vuego 655	(ATAPI)
Acer 8x CD-787E	(ATAPI)
Compaq CR-503BCQ	(ATAPI)

Et tout lecteur auquel on accède à travers le mode de command cd.device
Source: OptyCDPlayer.guide, 04-Sep-97. Liste non-exhaustive.

joli fichier échantillonné. Vous pouvez maintenant le jouer directement (si tel est votre objectif), ou alors le traiter.

Conversion en MPEG 2

Le format MPEG audio est un format de compression avec pertes (voir l'article de Rémi Moréda, page 38). Les algorithmes utilisés suppriment des informations, mais généralement dans des domaines non perceptibles par l'oreille humaine. Cette méthode de compression permet donc d'avoir un échantillon de bonne qualité et occupant beaucoup moins de place que celui d'origine. Nous parlerons ici du layer 2, le layer 1 étant obsolète et le layer 3 de bien meilleure qualité mais de compression très longue et l'écoute exigeant en matériel. En outre, les encodeurs du layer 3 pour Amiga sont rares (j'en ai récupéré un sur Aminet mais je n'ai pas eu le temps de le tester).

Pour l'encodage, la référence est l'excellent *MusicIn*, disponible sur Aminet. Attention cependant, un FPU est obligatoire pour l'utiliser.

MusicIn est complexe à manier avec son interface en mode texte. Heureusement, il y a *MusicIn GUI* qui résout ce problème. Fig.2 montre comment se présente cette interface. Si vous avez sauvé votre échantillon au format AIFF il n'y a pas de problèmes, la fréquence sera déterminée automatiquement. Les autres paramètres servent à déterminer son mode de restitution (modes stéréo par exemple) ou les informations de copyright. Pour plus de détails, il suffit de se reporter à la doc de MusicIn. Les réglages qui sont représentés sur la fig.2 sont ceux que j'utilise.

Une fois vos réglages faits, vous pouvez lancer le calcul... et aller faire un tour ! Pour reprendre l'exemple de "Beat it", l'encodage a duré près de 3 heures. C'est dans des cas comme ça que l'on se met à rêver d'un Amiga PPC...

Une fois l'encodage terminé, le nouveau fichier MPEG 2 est prêt à être utilisé. Vous pourrez constater que sa taille est en effet bien inférieure à sa taille d'origine ("Beat it" fait maintenant 4 MO au lieu de 20).

Ecoute du fichier MPEG 2

MPEGA Player est décidément la référence pour ce qui est de la restitution d'un fichier au format MPEG 2. Il y a énormément d'interfaces pour ce produit sur Aminet, mais personnellement je préfère utiliser le player pour *DeliTracker*, qui donne d'excellents résultats lorsqu'il est configuré correctement. Fig.3 montre mes réglages personnels qui donnent de bons résultats. Attention toutefois: la fréquence de restitution est limitée par votre fréquence d'affichage. Je peux me permettre de faire du 44 KhZ car je suis en Dbl Pal mais sur un écran classique, il faudra descendre bien plus bas.



Fig.3

Conclusion

Cette méthode d'acquisition sonore est décidément bien pratique: plus de câbles reliés à la sortie casque du lecteur CD, plus d'interface capricieuse ou de logiciel périmé depuis longtemps. Il est cependant dommage que seule une minorité d'utilisateurs puissent en bénéficier (les lecteurs de CD n'étant pas tous dotés de la fonction nécessaire). ■

Machine de test : Amiga 1200T 030/82/50 MhZ, 2+24 MO RAM, SCSI kit Phase V, CDX12 Pioneer

Versions des logiciels : OptyCDPlayer 2.1, MusicIn?? (non précisée), MusicIn GUI 1.2, DeliTracker 2.27, MPEGA Player 2.45

Phoenix-DP
Internet & CD Rom Amiga, PC et Mac
1 CD Surprise GRATUIT Pour toute commande de 350 F ou plus
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel/Fax: 05 59 82 95 00
Email: phoenix@club-internet.fr
Web: http://www.phoenix-dp.com

LA SELECTION DU MOIS
Distant Suns 5 245 F — Amiga Tools 7 139 F — Amiga Forever 1.0 399 F (mise à jour 2.0 incluse)
Turbocalc 5 VF 699 F — APC & TCP 5 89 F — Amiga Forever 1.0 239 F
Fontamania 99 F — pOS pre-release 175 F — Cygnus ED Pro. 4 245 F
Games Room 139 F — Directory Opus 5 490 F — Turbocalc 5.0 VF 699 F
Best of Mecomp 109 F — Magellan 490 F — Kara Collection 139 F
Web It ! 139 F — Network PC 240 F — Personal Suite 69 F
Picture Manager 525 F — Termite TCP 1.2 340 F — Wordworth 6 CD 279 F
Amiga Web Offline1 59 F — IBrowse V 1.12a 250 F — Wordworth 6 Office CD 420 F
AMINET 22 85 F — Net Web 2 595 F
@NET CD 2 149 F — Hidden Truth 210 F
Aminet Set 5 199 F — Magic Publisher 175 F — Amiga format CD 21 - 22 49 F
Lightrom 5 310 F — Personal Paint 7 240 F

LES NOUVEAUTES CD
AMINET 23 85 F — DPAINT V CD 240 F
Ultimate Blitz 240 F — Network PC Upd 99 F
Amiga Format CD23 49 F — Patchwork CD 140 F

LES NOUVEAUX JEUX
MYST 349 F — ON ESCAPEE 315 F — UROPA 2 299 F
Final ODYSSEY 310 F — CYGNUS 8 140 F — BLOCKHEAD 110 F
Pinball B.Damage 245 F — SWORD 240 F — MASTER AXE 175 F
Ultimate GLOOM 170 F — SHADOW OF THE 3rd 240 F — FLYING HIGH 245 F
STREET RACER 170 F — MOON 310 F — Flying High Data 110 F

(dans la limite des stocks disponibles) LES PROMOS
ANIMATIC 30 F — Amiga Format CD 13, 16, 17 ou 19 30 F — W95 Companion 99 F
Demos are Forever 30 F — Maxon Cinema 4D 179 F
Global Amiga Exp. 30 F — Video Creator MF 99 F — Learning curve 99 F
Textures CD 30 F — Into the Net 119 F — Maxon Atlas 159 F
Super Autos 30 F — Montage (CD audio) 59 F — Steuer Profit 95 129 F
NetNews offline 1 30 F — Xi Paint 4 259 F — PC TASK 4 VF 399 F

LE MATERIEL
Graveur CD Réinscriptible 2X/2X/6X — Lecteur CD SCSI 24X 1100 F
RICOH MP 6200 SR SCSI 3590 F — Disque Dur SCSI 2.1Go 1990 F
Graveur CD SCSI 2X/6X 2490 F — Disque Dur SCSI 4.3Go 2490 F
Graveur CD SCSI 4X/6X 3590 F — Versions externes + 490 F
Logiciel CDR BurnIT 2.0 695 F — Burn It 2.0 avec graveur + 490 F

LES PLUS DE PHOENIX
1 - Un CD SURPRISE GRATUIT pour toute commande de 350 F ou plus.
2 - Le Catalogue AMIGA gratuit (des centaines de CD, Disks, Matériels etc...)
3 - Toutes les nouveautés détaillées en téléchargement sur le web de Phoenix.

PC & MAC
Commandez notre catalogue Pc et Mac "BIBLIOROM 98". Plus de 1500 CD ROM classés, commentés et illustrés. Prix du catalogue 18 F.

BON DE COMMANDE
Nom: Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:
Articles:..
Frais de port Logiciels + 30 Frs Materiels + 90 Frs
TOTAL:..............................
Règlement par:
O Chèque O Mandat
O Carte Bancaire O Contre Remboursement + 30 F
(Pas de matériel en contre remboursement)
N°:
Expirant le: Date et signature:

PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax: 05 59 82 95 00 Email: phoenix@club-internet.fr Web: http://www.phoenix-dp.com

MPEG audio: qu'est ce que c'est ?

par Rémi Moréda

Il existe trois types de compression MPEG audio. Chaque type est appelé " Layer ", et ils sont numérotés 1, 2 et 3. On parle de mp1, mp2 et mp3:

● le Layer 1 (mp1) est le plus simple, il est de ce fait le plus rapide à compresser/décompresser. On l'utilise avec un faible taux de compression car le son est vite dégradé. Il est de moins bonne qualité que ses grands frères 2 et 3.

● le layer 2 (mp2) a une qualité intermédiaire, et une complexité supérieure.

● le layer 3 (mp3) est le plus efficace, et de ce fait le plus compliqué. Il offre des meilleurs taux de compression et une excellente qualité audio. Autant dire que l'on parle beaucoup du mp3.

La compression utilisée correspond à un rapport qui équivaut au nombre de fois où l'on divise la taille du fichier son. Ce rapport peut aller de 1/2 à 1/32.

On utilise comme source, une entrée audio pour une compression en temps réel, ou un fichier 16 bits au format PCM qui prendra son temps pour être compressé. Ce fichier peut correspondre, par exemple, à une piste de CD audio transférée au préalable sur disque dur.

Le MPEG audio demande une grande quantité de calculs arithmétiques. Il lui faut donc une grosse part du temps machine. Normalement, le décodage audio est effectué avec un DSP, comme c'est le cas pour le lecteur SONY minidisk, qui utilise un système similaire. Sur nos machines, plus le CPU est puissant, plus la restitution en temps réel est de qualité.

Le mode le plus utilisé devrait être le layer3 (mp3), mais compte tenu du peu de machines capables de décompresser en temps réel ce type de fichier, certains préfèrent diffuser leurs oeuvres en mp2. Dans tous les cas, pour écouter au mieux la musique, on peut la décompresser totalement sur le disque dur puis la lire, mais autant vous dire qu'il faut un gros disque dur! Cela reste néanmoins un bon moyen pour se rendre compte de la qualité de la routine.

MpegA : un excellent player

Nous disposons d'un très bon player sur Amiga : *MpegA*. Ce programme, qui en est à sa version 3.3, a été réalisé par un français, Stéphane Tavenard. Il permet de lire en entrée les fichiers MPEG compressés selon les layers 1, 2 ou 3. Il permet d'obtenir en sortie un fichier raw au format PCM, ou une écoute en temps réel via l'audio Amiga avec gestion des différents device (14-bit, cybersound & AHI). Bref, un programme très complet. Niveau performance, il vous faudra au minimum un 68020 pour utiliser ce programme.

Il existe quatre versions: 020, 040, 020FPU et 040FPU. La version 020 est optimisée pour les 68020 et 68030, la version 040 est optimisée pour le 68040 et le 68060 (avec une amélioration du gain de 6% sur le 60 pour le mp3). Le programme se pilote au CLI avec une ligne de commande, plusieurs modes sont possibles. On règle notamment pour l'écoute en temps réel, le format de sortie (la fréquence, mono/stéréo, le mode AHI...). Les commandes au CLI étant fastidieuses, de nombreux utilisateurs ont eu très vite envie de créer un outil permettant une gestion plus conviviale de ce player.

L'un de ces outils est *MpegA-Gui v3* de Dirk Tietke. Il permet, grâce à une interface conviviale, de modifier tous les paramètres d'écoute d'un fichier Mpeg via MpegA et de sauvegarder ces paramètres.



MpegAGui

Le résultat

En temps réel sur mon A1200, 68030 à 50Mhz, j'obtiens une écoute correcte (sans coupures) en mode 8 bits 12 Khz, mono avec un buffer de 1Mo. Ce n'est pas l'Amérique mais c'est déjà une bonne performance.

Sur Aminet, vous trouverez pour tester MpegA le fichier ForbidenDesert.mpg (répertoire mods/mpg). Il fait 5,2Mo au format mp3 et vous offre plus de 6 minutes de musique de qualité, soit moins de 1Mo la minute de musique 16Bits stéréo. Pas mal, la compression non ?

On trouve sur Aminet de nombreux outils se rapportant au Mpeg audio. En voici quelques uns :

● cdda_mpeg_op5.lha (biz/dopus) : ensemble d'utilitaires pour Directory Opus 5.11, qui permettent d'écouter un CD, de récupérer des pistes audio en les codant en mpeg, de coder un fichier son en mp2.

● AmIRCMPEGA.lha (comm/tcp): un script utilisant MpegA pour AmIRC.

● MPEGAPlayer.lha (mus/play) : un player de Mpeg Audio pour delitracker supportant les layers 1, 2 & 3.

● SPlayer_v1.7.lha (mus/play) : un logiciel avec interface GUI pour écouter vos fichiers audio, il fait appel à MpegA pour le Mpeg et à Play16 pour les autres fichiers son. Il est de ce fait plus complet que MpegA GUI.

● Stéphane Tavenard a publié sur Aminet le 2 novembre dernier, la v1 de sa MpegA.library. Enfin, on trouve également un package anglophone " *"Mpeg-audio*" comprenant des sources et des outils pour coder et décoder le mp1, 2 & 3. Donc, un bon nombre de logiciels pour exploiter ce format pour tous les utilisateurs munis au minimum d'un 68020.

Où se fournir en fichiers Mpeg ?

Le net est une véritable mine d'or comme toujours, on trouve une multitude de sites proposant des bibliothèque de fichiers à ce format, de quoi faire chauffer nos modems et augmenter nos factures! Il suffit de rentrer les mots clé Mpeg Audio ou mp3 dans un moteur de recherche.

Pour finir, et en sortant du cadre Mpeg, voici un petit pack sympa :Octarexx. Il s'agit de trois scripts Arexx pour Octamed Soundstudio. Flip_Track.rexx permet d'inverser une piste ou une sélection. En d'autres mots, vos dernières notes seront les premières, le résultat est souvent agréable. Echo_Ms.rexx ce script est utilisé en mode mixage, et permet de synchroniser l'écho généré par Octamed, avec la vitesse de défilement des lignes et le tempo en BPM. Ainsi, si vous baissez le tempo de votre musique, l'écho se recalera et le résultat sera cohérent. Enfin, Sysectocc_gui.rexx qui ne devrait intéresser qu'un petit nombre de personnes. Il permet de gérer les claviers analogiques Chroma Polaris.

J'espère que vous aurez matière à composer en ce mois de janvier. Pour les personnes n'ayant pas encore de tracker, je vous rappelle qu'Octamed Soundstudio se trouve actuellement pour une bouchée de pain et qu'il est le plus abouti des tracker Amiga.

Je suis ouvert à toute suggestion : moreda@wanadoo.fr ■

Vidéo Numérique

Rubrique dirigée par Thierry Lamblot
Lamblot@club-internet.fr

La page web d'Amiga News dédiée à la Vidéo Numérique sur Amiga, est maintenant terminée. N'hésitez pas à la consulter et à nous faire parvenir vos suggestions d'articles (www.amiganews.com).

Vidéo

Vous possédez un caméscope DV et vous déplorez l'absence d'entrée DV? Qu'importe. Cette entrée existe certainement mais elle a été volontairement bridée par le constructeur (Sony) par souci d'adéquation aux réglements douaniers en vigueur en Europe et il suffit de l'activer pour la rendre opérationnelle. Amiga City, revendeur Amiga bien connu de Bruxelles, réalise cette opération à votre demande sur certains modèles (PC7, VX1000, VX9000). Il est même possible d'activer l'entrée Hi8 sur certains modèles (TR3000, TR780 etc..). Attention, Sony qui souhaite sans doute préserver le marché du magnétoscope DV, ne semble pas enthousiaste et il est préférable de se renseigner afin de ne pas annuler la garantie éventuelle.

Panasonic : le NV-DX1000 est un mini caméscope DV tri-CCD bénéficiant de nombreux atouts: verrouillage de l'exposition, sortie DV, zébra, débrayage de l'obturateur, du diaphragme.etc..Tarif annoncé: 20000 F. Le NV-DS5 est un caméscope que Panasonic destine au grand public mais qui offre un excellent rapport qualité prix. Viseur et écran couleur, sortie DV, fonction photo, fonction 16:9ème, menu à la carte, bonne gestion du son, entièrement débrayable, Time Code, etc., pour16000F.

Canon : je vous ai parlé du futur caméscope de Canon, dont le nom prévu était l'AJD200. Il s'appellera finalement XL-1 et devrait être disponible en mars 1998. Je vous propose de découvrir sa curieuse forme. (voir photo)

Amiga et Micronik : le constructeur allemand propose un flicker fixer doté de deux sorties vidéo (une composite et une YC), qui réjouira les utilisateurs souhaitant récupérer le signal Amiga à des fins vidéo ou autre. Il s'insère dans un slot vidéo et sa sortie DB15 permettra d'y connecter un écran SVGA. Il se décline en trois versions: une interne pour A1200, une autre type slot zorro, et une autre en externe pour toutes machines. Tarif : environ 1400F.

Montage virtuel

Digital Broadcaster Elite : Applied Magic tourne vers le PC, mais le développeur poursuit son bonhomme de chemin pour le développement Amiga avec la sortie de pas mal d'effets pour la carte PPC et avec à la clef une accélération de 400% avec un 604 à 200 Mhz par rapport au 060/50 et aussi un gain important en lecture et écriture sur disques.

Draco-Casablanca : une nouvelle disquette d'effets vient enrichir la panoplie. Il s'agit de la numéro 5 pour le Casablanca ou de la numéro 8 pour Draco. Elle comprend de nombreux effets de transitions (blinds, bumps, fade, split screen, sun beams, ripple .etc..), ainsi qu'un effet sur séquence (fog).

L'**association Les Films de Geniève** propose des stages en Montage virtuel vidéo sur Casablanca, Miro, Fast, Matrox et PVR. Tél 05 65 37 00 71.

Fast : nouveau package logiciel pour DV Master, intégrant de nouveaux drivers pour Windows 95 supportant le DVCAM en entrée comme en sortie, des drivers pour NT, Final Effects de MetaCreations et le support de SpeedRazor DV. Le module Power Play de Fast fait également partie de l'offre logiciel.



CANON XL-1



Multimedia

Future Tel Visualdis est l'importateur et le distributeur pour la France du Sphinx Pro, un petit boîtier se branchant sur le port parallèle d'un PC et permettant d'effectuer des opérations de montage vidéo en MPEG1. Doté d'entrées et sorties audio, composite et YC, il est livré avec un CD contenant un logiciel permettant la création de pages WEB, d'un programme de retouche d'images et d'un éditeur de montage (Vidéo Sphinx Pro). Commercialisé à partir du 15 décembre au tarif de 3000F HT.

Canon propose un scanner de diapositives et films sous l'appellation CanonScan 2700F. Il offre une résolution de 2700 points par pouce et dispose d'une interface SCSI-2

Photographie numérique

Epson : le PhotoPC 600 d'Epson est le digne successeur du PhotoPC 500 et offre une résolution intéressante jusque 1024X768 et une capacité de stockage de 4 MO : soit 8 images en haute résolution en mode super fin, ou 50 en 640X480 en mode standard...Une carte d'extension mémoire peut lui être connectée. Le flash est opérationnel de 0,20 à 2,40m. Une liaison avec ordinateur est permise grâce à la liaison série RS 232 et il est également possible de piloter une imprimante Stylus Photo..Tarif : 5000F

Kodak propose le DC210, un appareil offrant une résolution 1152X864. Cet appareil exploite la liaison 232 et, grâce au pilote Mounter Software, il peut être reconnu directement comme mémoire de masse sous Windows 95. Cet appareil dispose d'une mémoire de 4 Mo et peut recevoir une carte d'extension.

Sony propose un appareil photo numérique DKC-ID1 offrant une résolution de 768X576 et pouvant recevoir des compléments optiques et une carte d'extension mémoire PMCIA. Il est doté d'une interface SCSI-2 permettant de le connecter à un ordinateur.



SONY DKC-ID1

Canon : PowerShot 600 est le nom d'un appareil numérique proposant une résolution de 832X608. Il offre des possibilités d'extension mémoire importantes en PCMCIA et permet d'enregistrer des commentaires vocaux.

Bibliographie : *Un livre de 240 pages aux éditions Dixit vient compléter la bibliographie de cette rubrique : "Le montage virtuel, les procédures de post-production".*

COURRIER DES LECTEURS

par Alain Bourgery



Eh ! Dites ! Oh ! Sang neuf, ça ne vous inspire rien ? Moi si, et pour commencer, une...

Histoire de gros durs...

● **Salut ANews,**

Je ne sais pas faire la différence entre un disque dur SCSI et un disque dur IDE, or je voudrais en acheter un et je ne sais pas non plus s'il faut acheter quelque chose d'autre pour qu'il marche. Ah, j'avais oublié de vous préciser que j'avais un A2000. Que me conseillez-vous d'acheter?

Luc GROS

(69 Rillieux la pape)

● Voilà, je me présente, Sébastien VERMOYAL, président de l'association Over AGA de NANCY. J'ai un ami qui possède la config suivante : A2000B + Zeus040 12Mo Fscsi2+ seagate 1Go+ carte ADC16 Xanadu.

Son problème est le suivant : utilisant l'AMIGA professionnellement dans son studio de musique, il a eu besoin d'augmenter sa capacité de disque dur pour stocker plus d'échantillons. Pour ce faire, il a acheté un Quantum de 6,4Go. Il est reconnu par le programme de partitionnement de la zeus avec 6,4Go, on le formate mais au reboot, trois partitions de 900Mo disparaissent. Sachant que l'AMIGA ne pouvait au départ supporter plus de 4Go, je lui ai donc refilé une nouvelle version du FFS la 43.18 qui normalement gère les capacités supérieures, mais aucun changement. J'ai deux hypothèses : soit le contrôleur de la Zeus ne gère pas les gros disques durs, soit cela provient de la susceptibilité du Quantum dont vous parlez justement dans l'article d'ANews n°95 où j'ai trouvé votre mail. J'espère que vous pourrez éclairer ma lanterne sur ce sujet. Bien Amigalement,

Sébastien.

(overaga@id-net.fr)

AB : On s'y est mis à plusieurs pour répondre à ces deux courriers.

Pour le premier, c'est assez simple : la première différence entre les deux sortes de disque, c'est le prix (les disques SCSI sont souvent plus chers à taille identique), puis le texte descriptif sur la boîte (disque SCSI ou disque IDE). Ensuite, sur un disque déballé, la différence réside dans le nombre de broches sur le connecteur : 40 pour les disques IDE, 50 pour les SCSI. Enfin, comme vous le signalez vous-même, il faut ajouter un contrôleur de disques durs à votre Amiga 2000 puisqu'il n'en était pas équipé à l'origine. Vous pouvez en trouver d'occasion (voir petites annonces) ou en acheter un auprès des rares revendeurs Amiga (voir annonces dans ce numéro). Dans un cas comme dans l'autre, l'achat du disque et celui du contrôleur sont liés, puisqu'ils doivent répondre à la même norme (cela va sans dire, mais cela va encore mieux en le disant).

Pour le second, Brice Fromentin nous dit (je cite) : Il existe un réel problème avec les disques durs de plus de 4Go. En effet, les devices actuels (pas ceux qui correspondent au NDS) gèrent les tailles en 32bits non signés, ce qui empêche l'utilisation optimale d'un disque dur dépassant cette capacité (4Go). Le FFS standard est codé, lui, en 32bits signés, ce qui limitait les partitions à 2Go maximum. Le problème rencontré est seulement dû au device utilisé pour le disque dur. Il faudrait trouver un NDS (taille sur 64bits) qui puisse parvenir à s'interfacer avec la carte.

Jacques PETIT-JEAN-BORET précise qu'il a entendu parler d'un device, BigDisk.device pour être précis.

Renseignements pris auprès d'Arthur Wilkins Software, la société qui a créé ce device, il s'agit bien d'un palliatif à la barrière de 4Go décrite par Brice, puisque le device se place au-dessus de votre device d'origine et lui transmet les bonnes informations de façon transparente pour l'utilisateur. Vous pouvez tester une version démo du device en la téléchargeant sur le site de l'auteur (www.acomp. hu/awsw), puis l'acheter chez tout bon revendeur (adresses auprès de l'auteur).

Pourquoi parler d'UAE ?

Lors du n°107, vous avez publié un article sur l'émulateur UAE, ce qui n'est pas très utile pour tous les utilisateurs d'Amiga. Par contre, ne serait-il pas possible de créer une rubrique émulation dans laquelle on expliquerait la mise en place de PCTask, de Fusion ou de ShapeShifter ? [...] Merci d'avance.

Laurent ITIER

(31 Blagnac)

AB : Il en faut pour TOUS les goûts, et je me suis fait une véritable joie de montrer à un ami WinUAE qui tourne sans problème sous mon Windows95, en lui précisant au passage que cet environnement était largement antérieur à celui qui l'accueillait. J'ai aussi prévu d'essayer de faire tourner PCTask dans WinUAE, ainsi que ShapeShifter et d'autres émulateurs, uniquement pour voir jusqu'où on peut aller.

Pour ce qui est des émulateurs SUR Amiga, ils ont été testés au moins une fois (PCTask dans les numéros 67, 80 et 102, AMax dans les numéros 9, 18, 22, 30, 39 et 48, ShapeShifter dans le numéro 81).

Auprès de mon arbre...

Salut !

Je suis utilisateur d'un logiciel de généalogie dont vous avez effectué la version française (Scion Genealogist de Robbie J Akins). Actuellement, je possède la version 4.09. Pouvez-vous me dire si une version française supérieure existe ? Et à votre connaissance, existe-t-il d'autres logiciels de généalogie sur Amiga ? (Freeware, Shareware, Commerciaux, ...). Merci de votre réponse.

Un amigaïste généalogiste

Eric PINARD

(60 Salency)

AB : J'avais en effet commis cette traduction de catalogue, mais j'ai un peu perdu le contact avec l'auteur puisqu'il distribue actuellement une version 5.06 sans catalogue français (promis, dès que j'aurai une seconde, j'essaierai de le faire). Il existe de nombreux autres programmes, mais dans un article que j'ai écrit, j'ai constaté que Scion (qui n'en était qu'à la version 3.13 à l 'époque) était le plus complet : avec les évolutions qu'il a subies, il doit encore être en tête, mais vous pouvez tester pour vérifier : A-Gene 4.18, FamilyConnections 3.5, Origins 2.

Moi aussi, je grave sans problème

J'ai lu votre appel concernant le sujet 'Comment graver sur Amiga'. Voici ma configuration : A1200/030 à 50MHz/ 22Mo de RAM, SurfSquirrel (SCSI) sur port PCMCIA et graveur externe CD2600, disque dur 1Go Fuji externe (pour les images ISO). Deux petits logiciels, dont j'ignore l'origine : IsoCD (pour faire les images ISO) et BuildCD (pour graver). Ça marche très bien! 100% de réussite pour l'instant.

Pour info, une gravure CD depuis un ZIP via un MAC LC475 (8Mo de RAM) marche aussi ... et sans image ISO...

INFO DE DERNIERE MINUTE

AFLE annonce la sortie de la version 2 de la suite GestaCompte, et offre aux utilisateurs enregistrés de la version 1.x une remise de 20% sur le(s) module(s) correspondant à ceux qu'ils possèdent.

Pour en beneficier ils doivent rappeler leur numéro d'enregistrement lors de leur commande.

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

Amimag, le FANZINE Amiga est dispo ! News, Tests, Dossiers, Internet... Toute l'actualité Amiga est dans le zine numéro un ! N'hésitez plus, venez rejoindre les lecteurs satisfaits du Mag'Belge. Pour en savoir plus, écrivez-nous à: AMIMAG, 13 rue de la Soierie, Bte 6, 1190 Bruxelles BELGIQUE.

VENDS:

A4000 wb 3.1 + 16Mo + HD 500Mo, 4000F; Carte Cyberstorm 68060 + module SCSI2 + 32Mo 3500F; carte VLAB YC doc en allemand, 800F, offerte si achat groupé des 3. Christian au 01 39 34 20 38 ou toulon@idp.fr

Amiga 4000/030 2Mo ram, disque dur 270 mo, carte accélératrice GVPTurbo A4440 + 8mo, 2 lecteurs 3"1/2, syquest interne 44mo + 4 cartouches, carte scsi GVP série II, carte IV24 (genlock, digitaliseur, désentrelaceur, incrustateur RVB, entrée et sortie RVB et Y/C), écran commodore 1950 multiscan, souris + nombreux logiciels: Dpaint IV, brillance, Photogénic, Adpro, Cinemorph, Turboprint, vidéo backup, AsimCDFS, Adorage, Scala MM400, Vidéo director, DSS8+, Octamed, tuterial et nombreux jeux: l'ensemble 11 000 F - Tél: 05 59 31 82 91 (dépt 64).

Carte Archos Avideo 24bits + Tv-Paint Avideo (avec dongle)+ Opera (anim): faire offre - MSP800 de Satv (TBC, genlock incrustateur amiga/pc, gel d'image, transcodeur, correcteur vidéo BLS/RGB) multistandards (RGBS, YUV, S-VHS, composite pal-secam): 6000F - Tél: 0561-270-620 après 19h (dépt 31).

Stop affaire: Amiga 1200 en TBE + carte accélératrice Blizzard 68030 50 Mhz + 10 Mo RAM + disque dur externe 1 giga + moniteur 1084S + lecteur externe + souris + joystick + 650 disquettes + 60 magazines le tout pour 3500F à débattre - Tél: 01 47 74 67 96 (répondeur) (dépt 92).

A1200 - ESCOM HD 170 Mo pack Magic Tower Ateo Apollo 68040 40 Mhz CD x 8, 16 Mo Ram, moniteur Microvitec Imagine 4, Calligari 24, CD Aminet, CD dream, souris 560 DPI - faire offre 04 94 14 33 03 HR Laurent (dépt 83).

Amiga 1200 + Blizzard IV-030 avec 16Mo + Squirrel + Lecteur HD supplémentaire + HD interne 250Mo + HD externe 400Mo dans boitier SUN (alim & ventil propres) + superbe moniteur Multiscan M1438S: 4000F - Tél: 06 12 16 86 45 ou e-mail: nofab @ hotmail-com (dépt18).

Genlock Vidtech Amiga S-Vhs composite incrustation, volets titrage 1700F, camescope Canon Ex2 Hi-8 objectif intergengeable sortie entrée vidéo timecode 14900F, commutateur téléphonique fax/ modem/ répondeur 500F, fax Sharp F0276 thermique tél/ fax/ répondeur 900F, terminal numérique Absat sans abonnement multisatelite 1700F - Tél: 03 81 95 37 63 (dépt25).

4030 10m+hd 120m+cd rom+carte IO deGVP + scsi + dh80m + écran+ digitaliseur vidéo et audio nbx cd et disquettes prix: 5500F - Tél: 03 27 27 83 02 (dépt59).

Pour 600/1200 : boitier interface over-drive pour dd ide sur pcmcia (transferts hautes perfs) 350F, jeux à 70F : ishar II aga, oscar aga, populous II, epic, black crypt, kgb, goblins 3 - Tél: 05 56 05 66 14 - eanras @ club-internet-Fr (dépt33).

Amiga 2000 + lect disqu ext + écran coul + impr matr Epson LX800 + carte d'acquisition vidéo + nbx logiciels (Deluxe Paint, Photolab) Px à débattre - Tél: 02 37 65 26 58 (dépt 28).

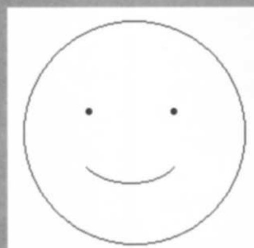
Carte graphique Picasso II 2M: 900F + imprimante Star Lc 10: 200F - Tél: à partir de 19h Dumont Patrice 03 44 55 43 26 (dépt 60).

Amiga 1200 +moniteur+carte mémoire 4MEG+ 2 lecteurs+G-Lock GVP+DCTV digitaliseur+vidéo director valeur 19000F prix: 4000F état neuf - Tél/fax 01 64 31 83 32 apr 19h (dépt77).

Amiga 1200 lecteur ext 5 1/4, lect ext 3.5 écran 1083 imprimante Citizen swift 24: 1500F le tout - Tél: 01 46 32 81 93 avant 20h (dépt92).

Votre spécialiste Amiga

06
P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT



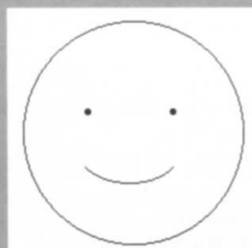
3615 FRANCE MICRO
Le plus grand centre d'Achat/Vente de micro informatique d'occasion!
PARTICULIERS
SOLDEURS
GROSSISTES..
plus de 10.000 offres jusqu'à 70% moins cher
Vente - Achat - Echange
rubrique Spécial AMIGA !!



29

PRAXIS Diffusion
AMIGA à BREST
Vente par correspondance
Soutien technique Déplacement à domicile
1 rue Duperré - 29200 Brest
Tél: 02.98.46.98.24 Fax: 02.98.33.11.08

31
INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC .
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore . Apple. HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne 31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45



46
Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac
hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tél: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57
ACM Productions
8 rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél./ FAX 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/PC
Solutions de montage vidéo pour le particulier et le professionnel sur AMIGA ou PC
Equipement pour TV LOCALE
Démonstration sur R.D.V.

59

Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images *sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...*
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
51 Av Ste Cécile 59130 Lombersart - Tel: 03.20.93.96.92

CH
Software & Hardware AMIGA®
Village du Levant 2B CH 1530 PAYERNE - Suisse
Tél. +26 660 02 82 Fax. +26 660 02 83
RÉLEC
www:http://Relec.ch/relec Email:Relec@com.mcnet.ch
topolino
CONNECTEZ UNE SOURIS PC A VOTRE AMIGA
Fonctionne à 100% dès le boot et avec les jeux
Demandez-le à votre revendeur ou chez Relec!
AMOOGAlement votre ! :-()

AGMO
La 3D et la Vidéo sur Amiga
"LA BOUTIQUE LIGHTWAVE"
DRACO & CASABLANCA
ALADDIN 4D, CINEMA 4D, GENLOCK, DD, WORLD CS, X-DVE, IMAGE FX, CD, etc...
IMPORT DIRECT USA
SHOW-ROOM sur RV
PARIS Tél. 01.45.270.453

CLUBS

02 Ultr'Amiga, 37 Impasse Paul Langevin, 02430 Gauchy. Tél 03 23 64 40 18, FAX 03.23.64.12 21
06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane 124 av de la Libération, 17220 Croix-Chapeau. Tél 05 46 01 94 77 (après 17h)
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 Triple A, association dont le but est de supporter l'Amiga en France et plus principalement en Drome-Ardèche. Pouvons répondre à toutes les questions. Cotisation 100F. Lotissement Les Aurores, 26800 Portes-les-Valence. Tél 04 75 57 74 36. Email davyd.rey@wanadoo.fr, triplea@mygale.org
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste), 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga Club de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 14 12 60 45 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 -
Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whien, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49, email buggs@chez.com
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association Over AGA, 2 rue du Tram, 54230 Chavigny. Tél 03 83 47 63 19. Email overaga@id-net.fr, www.id-net.fr/~overaga
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrguemines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso.hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)
Amiga Club Bruxelles. Tél +32.2.332.44.20, GSM +32 75 248 948, email: frederic.merchiers.@ping.be

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza - Apdo. 246, 50080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro)............365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *AmigaNews* envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. (**Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro........**
(Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom...Prénom....................................

Adresse...

....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

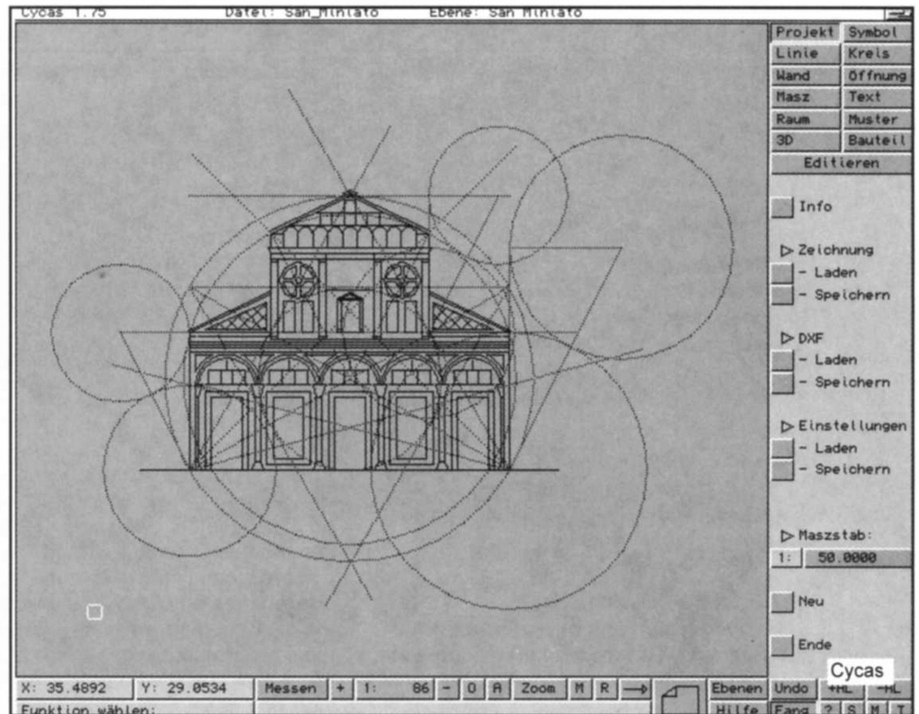
No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date | | | | |

Date............................... **Signature..............................**

AMINET 21

Ce numéro nous propose un très bon logiciel de dessin, PPaint 6.4, en version complète, et les habituelles mises à jour et nouveautés du DP. Aux dires d'Urban Müller, ce CD contient l'ensemble des DP téléchargés depuis l'Aminet 20, à l'exception de quelques musiques MPEG.



Cycas



PPaint v6.4

PPaint6.4 accompagne le CD-ROM Aminet 21. C'est une occasion en or, le logiciel est valable. Il s'adresse tant aux infographistes qu'aux bidouilleurs d'images occasionnels. Les infographistes y trouveront un assistant à la création efficace. Je dis "assistant" car il est vraiment peu aisé de réaliser une image entièrement sous PPaint. De ce point de vue, il est loin d'égaler DeluxePaint ou Brilliance: il ne prend pas en compte la notion de gestualité (on peut avec DPaint IV imiter la mine de plomb à la perfection et Brilliance dispose d'un antialias des tracés à main levée qui se déclenche toujours au bon moment).

Difficile donc, de partir d'un écran vide avec PPaint. Par contre, il offre une série de filtres qui modifient l'aspect, le rendu, la texture ou la couleur de l'image (un peu à la manière de Photogenics ou Photoshop), le tout en huit bits. Car c'est un fait, PPaint ne gère pas directement les images vingt-quatre bits. Par contre, sa méthode de conversion Floyd-Steinberg est d'une qualité généralement supérieure à celle d'ADPro (quoique beaucoup plus lente). Et une fois l'image passée en huit bits (ou moins), il est possible d'intervenir sur les dominantes globales de l'image (Rouge, Vert, Bleu, Luminosité, Contraste et Saturation) qui se modifient en temps réel (simple, mais il fallait y penser).

Tout ceci est idéal pour préparer des textures pour LW3D ou Real, qui n'ont pas forcement besoin d'être en seize millions de couleurs (et puis les textures les plus simples donnent toujours de très bons résultats). Ainsi, certains graphistes n'hésitent pas à travailler avec DPaint et PPaint en multitâche tant ils se complètent. Pour ceux qui conçoivent des pages WEB, PPaint charge et sauve les images au format GIF, du moins en principe car cette option semble absente de la version Aminet 21. Pour finir, il est compatible RTG (contrairement à DPaint ou Brillance), mais s'acharne à utiliser de la CHIP RAM (et se met à ramer si on le force en FAST RAM) et s'avère de toute façon assez lent sous RETINA-EMU (Zorro III), sous CyberGFX (Cyber64/3D, Zorro III également) et sous EGS (CBM A2410, Zorro II). En définitive, un outil perfectible mais attachant.

Pour terminer, sachez que la mise à jour vers la version 7.1 est proposée à £21, frais de port inclus.



PPaint

Les DP

Répertoire "biz"

Les logiciels commerciaux ne chôment pas et profitent d'Aminet pour proposer des mises à jour régulières. Pour preuve, on y trouve en vrac:

CDDatei v3.12a, une base de données pour CD audio très complète, livrée avec une localisation en français. Burn-it Démo v1.10, Wildfire V4.0Beta, livré en 2 archives de 2 Mo, qui est pleinement fonctionnelle, hormis une démo inscrite sur les images en sortie.

Cycas Architecture Design 2+3D v1.75, logiciel d'architecture allemand, qui a l'air très prometteur (Interface utilisateur très réussi), mais non localisé, version allemande seulement.

Haage&Partner nous offre la démo de ArtEffect2.0. On y trouve aussi une foule de logiciels de gestion de budget et le patch SAS/C v6.58.

Répertoire "comm"

Toujours aussi chargé, de nombreuses mises à jour.

Répertoire "demo"

On y trouve ce mois-ci quelques bonnes démos Touching de Nah-Kolor; Pulse ou encore Zoom de Anadune

Répertoire "dev"

Côté Amos, il y a AMCAF (Amos Miscellaneous Commands and Fonctions) v1.40 qui est une extension pour Amos qui ajoute environ 200 nouvelles commandes.

Répertoire "docs"

Côté documentation, rien de très nouveau si ce n'est adosbegin3.0.lha, une mise à jour de cette documentation pour apprendre l'AmigaDOS, en anglais malheureusement.

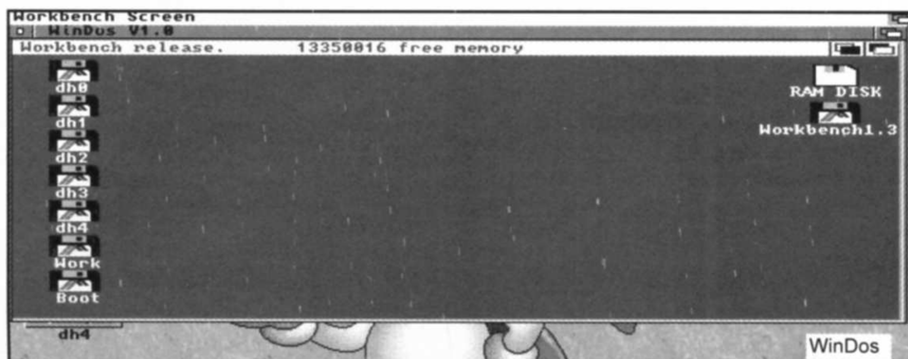
Répertoire "game"

On peut noter de nombreuses démos de jeux commerciaux, plus ou moins bien réussies: DELTA4 de HeeHound Software, un shoot'em up assez classique en développement. FlyinHigh de P.U.R.E. Design, course de voiture qui n'est plus à présenter. Le plagiat de FlashBack, OnEscapee version 0.2a, peut être encore un peu lent. Ou encore, Trapped II Final de New Generation Software, très réussi graphiquement parlant.

Répertoire "gfx"

AmiForge "AmiForxxx.lha" est un portage de GForge qui permet de créer des images heightfield pour POV. Stéreo est quant à lui un utilitaire fort sympathique qui permet de créer une image en relief que l'on regarde à l'aide de lunettes bi-colores.

On retrouve ici l'habituelle mise à jour de Picasso96 v1.25. Côté vectoriel, on peut s'attarder sur XTrace, logiciel très complet de vectorisation d'images bitmap. On dispose d'un jeu d'outils de retouche, la sauvegarde se fait au format EPS, IFF DRD2 ou DXF. Il y a aussi Amifig v2.8, logiciel de dessin vectoriel.



WinDos

Les afficheurs de formats ne sont pas en reste, on y trouve entre autres CyberQT v1.3; CyberAVI v1.1; ou encore Ghostscript v5.03 pour afficher ou imprimer les fichiers Postscript ou PDF.

Répertoire "hardware"

Cnet v0.5 pour les cartes réseaux PCM-CIA, Scantek v3.3 pour les heureux possesseurs de scanner Microtek ou Mustek, ainsi que quelques hacks.



Xtrace

Répertoire "misc"

On y trouve quelques éducatifs comme Pindrano, des émulateurs voir 303Emu v2.2, un logiciel de simulation d'un Roland TB303. On peut aussi consulter l'ensemble des sources d'AROS, le système de remplacement de l'AmigaOS. C'est une version Bêta, plus réservée aux programmeurs.

Une "version" de Windows est là, plus pour tâter le terrain. Windows est censé émuler un Amiga sous Workbench 1.3 dans une fenêtre. Cette version n'est pas fonctionnelle. Elle est juste là pour se faire connaître par les gens intéressés. Si c'est le cas, il faut lui écrire (Envoyez lui une carte!). S'il a suffisamment de réponses, il continuera son développement. qui est à ses dires bien avancé. Son adresse : Andreas Falkenhahn, An der Trift2, 36132 Eitereld-Arzell

Plus classique, sont disponibles Chimicad v1.24 et Digital Almanach v89.1, logiciel d'astronomie.

Répertoire "mods"

Outre les dizaines de méga-octets de modules, on trouve dans le répertoire "Inst" quelques 27Mo compressés de samples au format IFF.

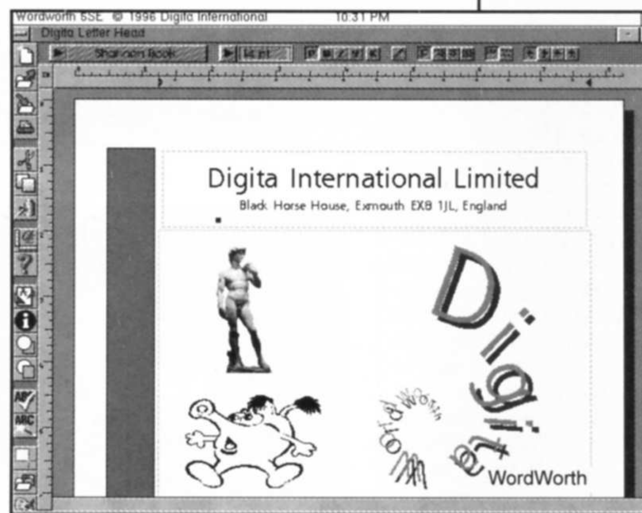
Répertoire "mus"

De nombreuses mises à jour! Côté éditeur de modules, on peut noter DBPro v2.14; ProTracker v3.15; ou Symphonie III. Du côté des "players", les traditionnels MpegA v3.2 avec son module pour Delitracker en version 2.45, ou encore SongPlayer v1.0.

Répertoire "util"

Ce répertoire système est toujours très fourni! On y trouve bon nombre d'utilitaires en tous genres. Plusieurs Datatypes; des commodités comme MultiCX v2.77; des compresseurs venus du monde ténébreux des fenêtres ou d'unix, comme UnZip v5.31, Zip v2.1 qui gère les mots longs de volet95, idéal pour les échanges avec cet environnement. GNUTar v1.3 fourni en différente version processeur, est, quant à lui, bien utile pour tous les allumés d'Unix.

Les gestionnaires de fichiers ne sont pas en reste avec notamment DiskMaster v2.2b14. Et pour terminer, quelques antivirus tels que VirusZ II v1.39 ou Xtruder v3.7.■



WordWorth

Le contenu du CD 21

Voici rapidement le contenu de chaque répertoire du CD. Les tailles annoncées sont celles des logiciels décompressés.

biz	32Mo	Logiciels de travail
comm	30Mo	Communications
demos	95Mo	Demos
dev	19Mo	Programmation
disk	5Mo	Disque et utilitaires disques
docs	32Mo	Documentation
game	124Mo	Jeux
gfx	45Mo	Logiciels de graphisme
hard	1Mo	Hardware
misc	32Mo	Divers
mods	275Mo	Modules de musique
mus	19Mo	Logiciels de musiques
pix	217Mo	Images
text	5Mo	Logiciels de traitement de texte
util	46Mo	Utilitaires système

AMINET 22

La dernière version de l'Aminet CD nous apporte une fois de plus un logiciel commercial de qualité. A l'image de L'Aminet 21, on y retrouve l'ensemble des logiciels téléchargés durant le mois de décembre, à l'exception de quelques fichiers MPEG audio. Cette fin d'année a vu une profusion de mises à jour, mais assez peu de nouveautés.

WordWorth 5SE

WordWorth 5 Spéciale Edition a peu de choses à envier à ses concurrents! Cette version est déjà relativement complète. Outre le minimum indispensable à tout bon traitement de texte, comme les paginations, objets vectoriels, impression de qualité, outils de dessin vectoriel..., il offre quelques outils très intéressants tel TextFX, qui permet de manipuler une chaîne de caractères pour la déformer, écriture en cercle, spirale, déformation 2D diverses.

Le tout est servi par une interface très conviviale, les icônes sont explicites et plus jolies que celles de Final Writer. Il y a malheureusement une ombre au tableau de cette offre. La version proposée est uniquement en anglais, et aucun dictionnaire français n'est disponible. D'autre part, le logiciel est assez lent pour la gestion des objets vectoriels.

La mise à jour de WordWorth6 permet de profiter d'améliorations notables, telles que l'utilisation de tableaux, des scripts ARexx, de la gestion de glossaire et d'index, etc. Plusieurs mises à jour à prix préférentiels nous sont proposées, entre autres : Wordworth6 CD-Rom : 200F, WordWorth6 Office (WordWorth6, DataStore2, Organiser2, Money Matter 4) 300F.

Les DP

Répertoire "biz"

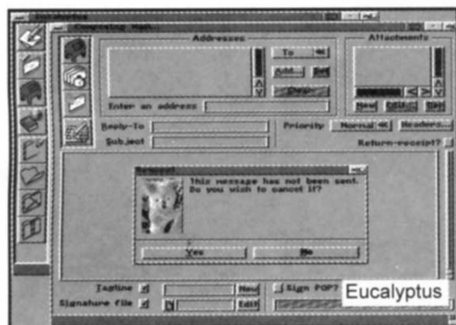
On peut relever les démos de AWeb3.0b ou encore WildFire v4.41 pour PPC & 680xx. Côté mise à jour, il y a de nombreux fichiers de configuration de Magellan (DOpus 5.65), dont "DOpus56FR.lha", la localisation française. On y trouve aussi une foule de logiciels de gestion de comptes, tels que MajorBank v1.2 ou MUIBanque.

Les mises à jour ne sont pas en reste avec entre autres, "AladdinPatch1.lha", un patch pour Aladdin 5.0 qui corrige quelques bugs et offre une prévisualisation des textures. "Posgg2.lha" est une mise à jour des fichiers de développement du pOS, à réser-

ver en priorité aux programmeurs. Il y a encore l'update de Studio Professionnel v2.15b, qui améliore la gestion des imprimantes Epson et corrige un bug dans la version 68000.

Répertoire "comm"

Le répertoire communication est comme à son habitude fort bien fourni, Internet oblige! On peut par exemple, retenir Eucalyptus, qui est un client E-Mail de bonne facture. L'interface y est assez réussie. Miami nous revient dans sa version 2.1g, avec un changement minime; MetalWeb v1.1, logiciel d'aide à la création de pages Web.

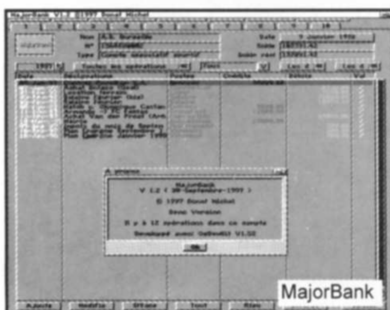

Eucalyptus

Répertoire "dev"

Côté développement, quelques bonnes nouvelles. On y trouve les sources complets du DICE C v3.15, ou celles d'un player de musique pour Bars&Pipes utilisant AHI, donc indépendant du hardware audio. Enfin, pour les lassés du C, on peut essayer le langage E, avec la distribution complète de l'AmigaE v3.3a.

Répertoire "disk"

Quelques mises à jour intéressantes, tel que FBack, un logiciel qui permet de gérer des backup journalier automatiquement. AmiCDFS, le FileSystem pour CDRom, nous revient en version 2.39 avec quelques nouveautés comme une version optimisée 68060 et une recompilation avec SasC 6.58. Idem pour OptyCD qui dans cette version 2.1 voit apparaître deux nouvelles versions, une pour 68040 et une autre pour 68060.


MajorBank

Répertoire "game"

Peu de choses incontournables. Les nostalgiques du jeu sur Amiga pourront s'amuser avec les quelques 80 patches de jeux proposés, comme UFO, Worms, ...

Répertoire "gfx"

Toujours fidèle au poste, Picasso96 s'améliore chaque mois. Ce mois-ci, la version 1.29 nous apporte l'amélioration de la gestion des cartes Retina BLT Z3 et Cybervision 64/3D.

Outre les nombreuses versions de divers logiciels de traitement d'image, on peut retenir ChematiCAD v1.8, PDFtoPS.0xx.lha qui offre à l'aide de GhostScript une conversion du format Adobe PDF au format PS; "Collector30.lha" pour gérer les catalogues d'images ou encore, Rainbow System v1.1 pour améliorer la gestion de la palette du Workbench.



Répertoire "hard"

Côté hardware, nous sont proposés outre les classiques drivers de matériel comme les scanners, quelques montages plus ou moins intéressants. On peut s'attarder sur "hddmem.lha", pour peu que l'on ait un A500. Ce montage, nous propose ni plus ni moins que les plans d'une carte d'extension mémoire avec contrôleur de disque dur IDE.

Répertoire "mus"

La musique tient toujours une part importante dans la communauté Amiga, comme on peut le voir ce mois ci, avec de nombreuses mises à jour de players.

Symphonie 3.0a améliore l'aspect de sa GUI. "mp3enc.lha" v0.2 nous vient directement du monde Unix. Ce portage vers l'Amiga est tout à fait fonctionnel et permet de compresser des fichiers audio au format MPEG Layer 3. Il est encore un peu lent! BeatBox v1.0 intéressera ceux qui veulent faire du bruit. Eagleplayer v2.00 nous propose une version complètement remaniée de sa précédente version, la 1.54. C'est certainement maintenant le player le plus complet sur Amiga. Hippoplayer v2.41 corrige quelques bugs, ajoute le support du format THX v2.10 et améliore la lecture des fichiers MED. Play 16 v1.8 , quant à lui, apporte la reconnaissance du format AIFF-C et améliore la conversion au format IFF 8SVX. MPEGA arrive en version 3.3.

Répertoire "text"

Un répertoire assez peu fourni ce mois ci! Mais quelques bons programmes comme moreHTML v1.6, un afficheur de pages HTML qui tient dans 300Ko, ou CanonDisk v3.97b l'archive indispensable à la gestion des dernières imprimantes Canon couleur.

Répertoire "util"

Comme à son habitude, ce répertoire est très bien rempli, dénotant l'intérêt des Amigaistes pour leur système. Il serait trop long de tous les passer en revue, surtout que certains sont d'une utilité très discutable. Heureusement, la plupart ont une réelle utilité tel que UnARJ v2.41; Detar v1.3, tar étant un compresseur venu d'Unix et qui commence à être utilisé assez régulièrement sur les systèmes de Billou. Côté commodité, on a MCX v2.79; MCP1.30 qui apporte un nombre impressionnant de patches, parmi lesquels, la modification de la barre de titre même sous DOpus et un SysIhack entièrement remanié.

Outre les sempiternelles commodités, logiciels de boot, datatypes, ou antivirus, on peut s'attarder sur AmiSearchII un gestionnaire de base Aminet; installerFX pour embellir ces scripts d'installation; ou DCF 77 qui, lui, nous explique comment brancher une horloge contrôlée par onde radio à son Amiga. (L'Amiga est alors à l'heure exacte, celle d'une horloge atomique!).

Conclusion

Ces deux derniers CD Aminet restent des valeurs sûres, aussi bien pour la profusion de logiciels domaine public qu'ils nous offrent, que par les logiciels commerciaux qui les accompagnent. Même si ceux-ci sont dès fois un peu limité du fait de versions plus anciennes, les offres de mises à jour sont à des prix défiant toute concurrence.

La production Aminet a eu tendance à légèrement baisser en cette fin d'année, d'autant plus que le milieu d'année avait été particulièrement prolifique. Alors, n'hésitez pas à encourager ces développeurs bénévoles, lorsque vous tombez sur une production intéressante. Il n'y a plus qu'à souhaiter en ce début d'année que le marché naissant de l'Amiga PowerPC donnera l'occasion de voir de nouvelles productions. ■

Le contenu du CD 22

Voici rapidement le contenu de chaque répertoire du CD. Les tailles annoncées sont celles des logiciels décompressés.

biz	32Mo	Logiciels de travail
comm	37Mo	Communications
demos	95Mo	Demos
dev	28Mo	Programmation
disk	7Mo	Disque et utilitaires disques
docs	50Mo	Documentation
game	144Mo	Jeux
gfx	41Mo	Logiciels de graphisme
hard	3Mo	Hardware
misc	21Mo	Divers
mods	174Mo	Modules de musique
mus	16Mo	Logiciels de musiques
pix	225Mo	Images
text	5Mo	Logiciels de traitement de



Ils ont du se donner le mot!

Ils, ce sont les developpeurs Amiga, qui ce mois de Décembre nous offre une multitude de mises à jours de logiciels phares du domaine public. Un beau cadeau de noël...

La situation sur Aminet c'est quant a elle améliorée, il n'y a pratiquement plus de problèmes de mise à jour des sites miroirs. Mieux, l'Aminet à acquis un nouveau nom de domaine, "aminet.net". Cela permet de définir plus facilement les nom des sites miroirs. Ainsi, le site miroir français, hébergé par Grolier est maintenant accessible à l'adresse "fr.aminet.net"; la wuarchive est elle accessible au "us.aminet.net".

UNE GALLERIE HTML

Gallery



S'il s'agit encore d'un créateur de catalogue d'images, celui-ci crée un index en HTML (HTML 2 ou 3, avec ou sans frames) qui les organise en tableau. A chaque thumbnail (preview réduite) est attribué un hyper-lien qui renvoie à l'image en pleine-page.

Gallery se présente sous la forme d'une simple interface, donnant accès aux préférences et aux choix de création du fichier HTML (dimensions des thumbnails etc.). Il explore ensuite le répertoire rassemblant les images, et vous indique si la conversion a échouée. Le cas échéant, une fois le problème réglé, Gallery achève tranquillement son travail. La création de la page est assez rapide, le résultat est propre (de toute façon, on peut toujours le retoucher avec un quelconque éditeur). Un outil en définitive très intéressant pour tout graphiste désireux de faire partager son oeuvre.

+ Simple, rapide et très utile.
- Structure du tableau un peu simpliste (toutes les cases sont égales).

Auteur: Markus Hillenbrand
EMail-Ware ou CardWare (tenez l'auteur au courant, quoi...)
Configuration: OS3.0, 68020.
Où : gfx/misc/Gallery.lha
Taille : 84Ko

Les mises à jour

● AGA Morph v2.2 : Quelques bugs en moins.

● akxxxx.dt v93.130 : Optimisé au niveau taille de fichier et vitesse d'exécution.

● AmiCDFS v2.40 : Reconnaît maintenant les noms longs du format RockRidge et étend les possibilités de la commande SetCDFS.

● CNet v0.6: Un schéma de modification à faire sur la carte mère est proposé. Il est facilement réalisable, pour peu que l'on est un fer à souder peu puissant et fin, de façon à intervenir sur la carte mère sans risque. Cette modification permet de simplifier le driver et autorise le changement en utilisation de la carte PCMCIA. Cette nouvelle version améliore aussi la reconnaissance de certaine carte et offre un petit programme donnant des informations sur la carte connectée.

●DigitalAlmanac v39.9 : Epuré de certain bugs, il offre maintenant la possibilité de voir des objets dans l'éphéméride. Il Amélioration les textures de Jupiter.

● DigiBoostPro v2.17 : Il propose maintenant des plug-in pour les digitaliseurs; une exportation au format XM; des scopes pour cartes graphiques et Un module de conversion du 8 au 16bits. Ou encore une amélioration du chargement des XM.

● ESCUtil v1.726 : Ajoute entre autre la calibration des imprimantes Epson ESC2S et ES820.

● Hippoplayer v2.42 : mises à jour des formats THX, DBpro v2.16. Il supporte maintenant les modules avec des samples compressés par XPK.

● IDEFix v2.1 : Cette nouvelle version voit apparaître un programme de préférence permettant d'ajuster les paramètres du Bus. Les VOB adaptateur (Multi périphériques) ne sont plus reconnus automatiquement, mais doivent être déclarés dans le programme de préférence.

● MPEGA Player v2.50 : Le player de delitracker utilise maintenant la mpega.library. Il est dorénavant possible de régler l'amplification du son directement dans la fenêtre status. Le module est préalablement chargeable en RAM, et non plus en direct-to-disk comme c'était le cas avant.

● PhxAss v4.37: connaît quelques bugs en moins et a vu des parties de son code générée optimisées.

● Picasso96 v1.32 : Des améliorations dont celle du driver de la Picasso IV et celui du Cirrus GD542x qui équipe entre autre la pixel64.

● Plotter 3D v3.11 : Beaucoup de changement dans cette nouvelle version. Un double buffering pour CyberGFX; une exportation au format LightWave. Des bugs ont été supprimés et l'ensemble est beaucoup plus stable.

● Scantek v3.6 : reconnait le Mustek MFS 12000SP.

● TB 303 v2.3 : L'interface graphique à été améliorée, il utilise moins de mémoire Chip et c'est doté d'un player de samples.

● TurboCalc v5.01 : Mise à jour de la version 5.00, uniquement pour les possesseurs de la version CD-Rom.

● TurboEVD v2.0 : Plus rapide que la version précédente, il dispose maintenant d'un programme de préférences et d'un pilote de 32768 couleurs.

● Virus ZII v1.41 : Des bugs en moins et la reconnaissance de nouveau virus, comme French /Sinmut /Butonic 3.10 II/ ...

● Visage v39.18 : Cette nouvelle version est plus rapide à scanner un répertoire. La version 68020 nécessite un FPU. Il est d'autre part optimisé pour 68040.

● 4IDE.lha : n'est pas à proprement parlé une mise à jour, mais une documentation pour fabriquer une carte IDEx4 de manière à brancher 4 périphériques sur la nappe IDE du 1200 ou du 4000. Doc disponible en anglais dans hard/hack.

Site FTP d'Amiga International :

● Setpatch v43.6b : De nouveaux patches pour la ROM! Comme pour la librairie mathieeesingbas.library; la fonction WritePixelLine8(). Le patche ScreenQuiet est maintenant fixé.

Je tiens à remercier , Laurent Deneau, François Gutherz, Renaud Houdinet <p6mip103@cicrp.jussieu.fr> et Steeve Krieger qui ont participé aux tests des DP.

Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email <rubriquedp@amiganews.com> ou écrivez au journal qui transmettra.

Comment se procurer ces DP

● BBS : L'ensemble des logiciels testés, peut être téléchargé du BBS Parisien GFX BBS au 01-48-26-75-89

●CD-Rom : Collection Aminet! (C'est pour ceux qui ne le sauraient pas encore)

PATCH POUR AMELIORER LE LOOK DE LA GUI

Birdie



Si vous possédez une carte graphique et que vous aimez de surcroît les interfaces tout 'bonbon' qui en jettent (avec des couleurs vives et des motifs partout), alors ce patch va vous ravir. Birdie se propose en effet de rajouter des motifs et autres images dans les bordures de fenêtres, afin d'agrémenter un peu votre quotidien. Bien sûr, il prend soin de ne pas faire pour autant disparaître les gadgets systèmes et autres titres de fenêtres. Le résultat obtenu est bon, surtout si votre Workbench est en hi ou true-color. Toutefois, Birdie s'accommodera très bien d'un nombre plus réduit de couleurs. Le grab d'écran en dira plus qu'un long discours, et je vous laisse donc seul juge...

Sachez tout de même qu'il vous faudra probablement désactiver quelques patches pour éviter les conflits au sein de votre Workbench. Sachez encore que, bien que destiné aux cartes graphiques, Birdie devrait fonctionner avec l'AGA.

+ Original, joli, fonctionne bien
- Encore un patch, vivement l'OS 4.0
Auteur : Trond Werner Hansen
Freeware : crunch
Configuration : OS 3.0, +bcp de couleurs
Conseillée : Carte graphique
Où : www.vgr.com/birdie (site officiel cybergraphx)
Taille : 12ko

CHEZ D'BOB

ShadeBobs

Les auteurs de la GuiFX.library (MysticView & Cie) ont repris un effet de démomakers très connu. Il s'affiche sur le Workbench, dans un fenêtre dont il adopte systématiquement la dimension. Evidemment, ça ne nous sert à rien, à nous autre utilisateurs moyens. En revanche, les programmeurs seront contents de trouver le source C de ce bidule. D'un point de vue strictement technique, ça ne tourne pas très vite en 16 couleurs sur un 68030 à 40Mhz. Et de toute façon, l'affichage n'est cohérent que dans un écran 24 Bits, sur une carte graphique donc...

+Ca doit être impressionnant sur une carte graphique...
Auteur: Tim S. Müller
Freeware.
Configuration requise: OS3.0, 68020
Où: gfx/misc/shadebobs.lha
Taille : 160Ko

DEGRADER LE SYSTEME

TUDE

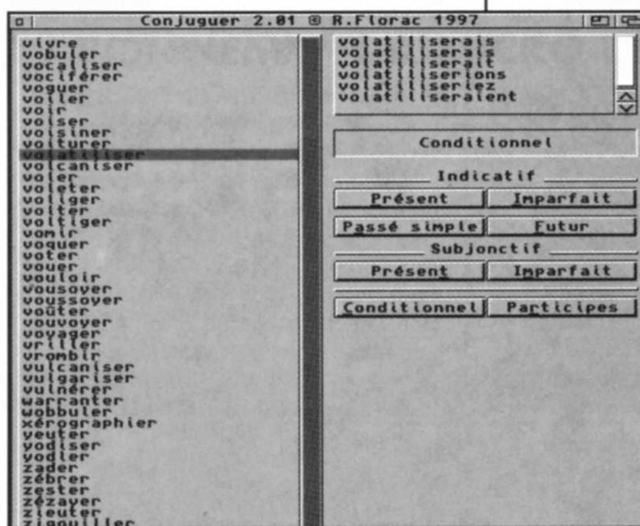
Les Amiga récents sont globalement compatibles avec les vieux Amiga 500. En pratique, nombre de vieux programmes refusent de fonctionner avec l'ECS ou l'AGA, ou avec les processeurs comme le 030 ou le 040, ou encore dès lors que le Kickstart est postérieur au 1.3, ou que de la mémoire FAST est présente. Parmi ces programmes figurent bien évidemment en première position les jeux qui ont fait notre bonheur il y a de cela quelques années (ca nous rajeunit pas).

Ce problème trouve parfois sa solution grâce au célèbre startup-menu qui permet de supprimer les caches du processeur ou de repasser le chipset graphique en mode ECS. Malheureusement, cette méthode est souvent bien insuffisante. De nombreux patches - dont TUDE - ont donc vu le jour en DP pour 'dégrader' au maximum le système. TUDE offre une panoplie d'options impressionnante : repasser en chipset ECS, supprimer la mémoire FAST, désactiver la MMU, repasser la quantité de mémoire CHIP à 512ko, rebooter avec une image de kickstart 1.3 (non fournie), etc... Il est même possible de booter une disquette directement à partir du Workbench ! Toute ces options sont accessibles via une GUI, en ligne de commande (pour les scripts) ou via les tooltypes d'une icône, selon les besoins. Bien évidemment, TUDE ne fait pas de miracles, et les programmes vraiment récalcitrants refuseront toujours de s'exécuter. De plus, il vous faudra souvent essayer les combinaisons d'options une par une.

+ Efficace, beaucoup d'options
- ?
Auteur : N.O.M.A.D (un ancien de la scène Amiga)
Freeware §-()
Taille : 26k

VERBPERFECT

Conjuguer 2.01

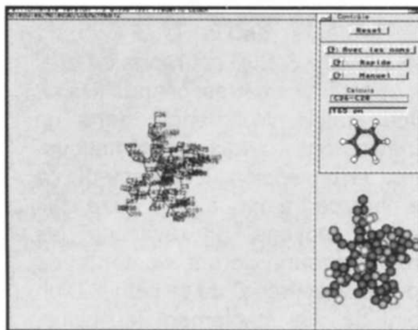


Ce logiciel vous permettra de conjuguer presque tout les verbes français des connus aux plus bizaroïdes. Tous les temps sont disponibles. Conjuguer est une commodité, il possède un port Arexx, ce qui vous permettra de créer facilement des scripts pour les utiliser avec votre éditeur ou traitement de texte préférés. Vous pourrez à loisir utiliser le presse-papier afin de récupérer les verbes conjugués dans votre programme de traitement de texte. Vous aurez besoin de la bgui.library pour pouvoir l'utiliser.

+ Logiciel intéressant en complément d'un traitement de texte . Un logiciel FRANCAIS monsieur.
- Impossibilité d'afficher tous les temps ensemble.
Auteur : Roland Florac
Giftware
Configuration : 2.0+
Où : misc/edu/conjuguer.lha
Taille : 55 Ko

MOLECULES EN 3D

Le petit chimiste



Un nom bien modeste, pour un programme surprenant sur Amiga. Alors que les logiciels de visualisation de molécules 3D sont encore rares sur PC, Frederic Leger nous propose dans cette version 1.3 de son programme, un logiciel de bonne facture qui pourra être d'un bon secours pour les étudiants en chimie.

L'interface est des plus simple. Il suffit de charger un fichier de description d'une molécule (C'est uniquement un visualisateur.) au format Molec3D, ou provenant d'Alchemy via une conversion de fichier texte PC -> Amiga. Une Présentation animé en 3D est faite en fil de fer et représente uniquement les liaisons entre atomes. A tous moment, il est possible de lancer un calcul de synthèse de la molécule. Il est aussi possible de connaître les distances entre atomes. Un programme qui rempli parfaitement sa fonction, auquel, on pourrait juste faire le reproche de ne pas disposer d'un zoom et d'une fonction de mouvement de la molécule à l'aide de la souris; ce que son auteur refuse sous prétexte que la souris ne peut gérer les trois dimensions! En attendant une souris 3D pour Amiga, je pense qu'il doit être aisément possible de simuler un mouvement en trois dimension à l'aide d'une souris en d'un clavier!

+ Logiciel unique, simple d'utilisation et en français.
- Un peu lent, même sur 060.
Auteur: Frederic Leger
EMail-Ware (tenez l'auteur au courant, quoi...)
Configuration: OS3.0+, 68020+.
Où:misc/sci/PetitChimisteV1.30.lha
Taille : 195Ko

LE TOUR DE BABEL

TextConv

S'il vous est arrivé de porter un programme C de l'Amiga vers le PC, de MS-DOS vers UNIX, si vous avez souvent besoin de lire des fichier SimpleText MacOS sur votre Amiga, vous avez sans doute du remarquer qu'aucun ASCII n'est pareil selon la machine, surtout en ce qui concerne les retours chariot.

TextConv propose une petite interface pour faire migrer vos fichiers textes d'un système vers un autre. Il propose une série de filtres gérant les formats de l'AmigaOS (et donc d'UNIX dont il est inspiré), de MS-DOS/OS2, de Windows et du TOS... Le tout peut être interfacé via un Dock (des brosses IFF sont fournies, plutôt moches, mais bon...) sous ToolManager.

+ Un complément à Cross-Dos.
Auteur: Alexander Haas.
Freeware.
Configuration:OS2.04+
Où: util/conv/TextConv151e.lha

LES IMAGES HAM SOUS CYBERGFX

ILBM Datatype

Ceux qui ont essayé d'afficher une image HAM (ou HAM 8) en fond de Workbench ou sur une carte graphique se sont peut être heurté au problème suivant: l'image est lue comme un fichier 8 bits conventionnel. Il en résulte un altération quasi-certaine de la majorité des pixels.

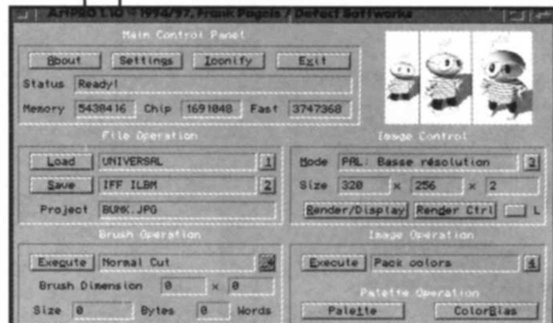
Ce Datatype corrige le problème et interprète le mode HAM afin d'obtenir une image 24 Bits. Un seul fichier est fourni, il remplace l'ILBM.Datatype du répertoire "Classes".

+ Un problème courant corrigé.
Auteur:Stephan Rupprecht
Freeware.
Configuration requise: OS3.0+ et CyberGFX 2.0+
Où: util/dtype/ilbmdt44.lha

CONVERSION D'IMAGES

ArtPro

Voici un programme qui se présente comme un clone d'ADPro (dont le développement a cessé depuis quelques années). Si son interface, sa philosophie et son organisation en sont



effectivement inspirées, il n'offre pour l'instant ni le port Arexx ni la gamme de filtres de son confrère. En revanche il convient tout à fait pour des besoins modestes et courants tels que la conversion d'images (JPEG vers Iff, 24Bits vers 16 couleurs...) qui, grâce à des algorithmes super-efficaces, s'avère vraiment très bonne.

Dans la version bridée (ArtPro est shareware), l'utilisation des filtres est impossible. En outre, attention lors de l'installation: un CoDec JPEG fait partie du package, mais il ne s'installe pas automatiquement.

+ La conversion d'images très performante.
- Les possibilités de traitement très limitées pour l'instant.
Auteur: Frank Pagels
Shareware: 20DM ou 15$
Configuration : OS3.0 et 68020 et 2Mo de RAM
Où: gfx/conv/ArtPRO1.03.lha
Taille : 350Ko

DEGRADER LE SYSTEME

SSClock 1.2

Avec SSCLOCK vous aurez la possibilité de faire parler votre Amiga, pour vous annoncer l'heure de votre système. Les personnes possédant un digitaliseur de son pourront alors créer leur propres samples en français, car dans l'archive vous avez 2 types d'intonation anglaise , une normal et l'autre avec l'accent canadien.

+ Une autre façon d'avoir l'heure
Auteur : Gareth Murfin
FreeWare
Configuration : 1.3+
Où : util/boot/SSClock.lha
Taille : 374Ko

Erratum : Des lecteurs assidu nous ont signalé quelques erreurs dans les articles. Ce ne sont certainement pas les seules malheureusement. Alors, n'hésitez pas à nous le signaler, si tel était le cas.

SongPlayer v1.0 (AN107) : l'auteur de l'article c'est un peu emporté dans la description de la fonction Karaoké! Contrairement à ce qui a été écrit, il n'est pas possible de mixer le son avec la musique à l'aide d'un digitaliseur. Le programme propose juste une option permettant d'afficher les paroles à l'écran.

Vext-X v1.0 (AN108) : Le XP-50 cité dans l'article, n'est pas un Korg mais un Roland. Mais tout le monde avait corrigé! :))

LE PETIT FRERE D'ARTPRO



MysticView VO.98a

Comme vous l'avez sûrement deviné, MysticView est un viewer d'images. Un de plus me direz vous ! Oui mais la réalisation de celui ci a été particulièrement soignée même s'il n'en est pas encore à sa version 1.00. MysticView vous permet d'afficher une image quelque soit son format puisqu'il est basée sur l'utilisation des Datatypes.

On peut visualiser cette image de deux manières différentes:

- soit sur un écran Workbench, limitant ainsi le nombre de couleurs affichables à 256 (je vous rassure si votre image en comporte plus, MysticView se chargera de faire une réduction des couleurs de bonne qualité).
- soit sur un écran propre, vous laissant ainsi libre choix quant à la résolution d'écran et le nombre de couleurs (HAM8 supporté).

Mais dans les deux cas, l'image sera placée dans une fenêtre que vous pourrez alors redimensionner, voir même zoomer à votre guise. J'entends déjà certains grincer des dents, mais même sur une "petite" configuration, MysticView est relativement rapide puisque l'auteur à pensé à compiler des versions pour 020, 030+Fpu, 040 et 060. De plus, il est très agréable à utiliser puisque l'on peut régler de nombreux paramètres tel que le ratio de l'image, l'erreur de diffusion des couleurs etc... L'auteur à même prévu un mode slideshow vous permettant ainsi d'afficher vos images selon un ordre prédéfini, le temps entre chaque images étant paramétrables de 1 seconde à 10 minutes.

Sachez que l'installation se fait en deux temps trois mouvements grâce à l'installer et que le programme détecte automatiquement votre Configuration matérielle. Cependant, la médaille a son revers et MysticView n'échappe pas à la régle : il est gourmand en temps CPU.

Finalement MysticView est un excellent programme pour tous ceux qui dispose d'une bonne configuration et qui cherchent quelque chose de plus qu'un simple viewer. Personnellement, j'apprécie le fait de pouvoir ouvrir plusieurs images différentes en même temps en lançant tout simplement le programme autant de fois que nécessaire.





+ Affichage rapide et de qualité; de nombreuses options; compatible CyberGfx et Picasso 96; affiche le HAM
- Utilise les Datatypes; temps CPU; n'utilise pas de méthode d'interpolation lors du changement de taille des images.

Auteur : Timm S. Müller
Shareware : 10$
Configuration: OS3.0 et 68020
Où : gfx/show/MysticView.lha
Taille : 322Ko

LE MAITRE DU MONDE

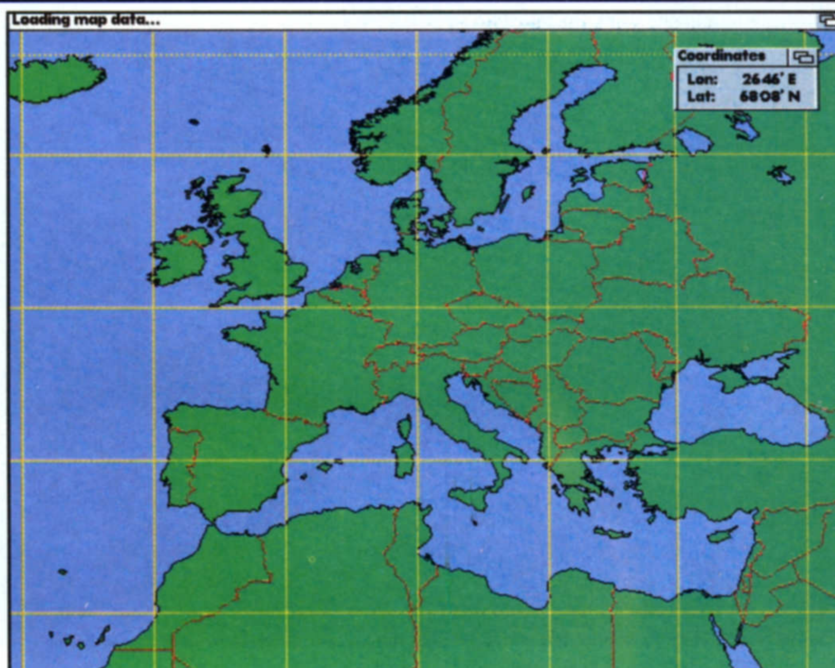
Massive

Les données géographiques et politiques de notre monde ne cessent de changer. L'auteur de Massive se propose de fournir la carte de n'importe quelle partie de la planète, avec une assez bonne précision, frontières et lacs y compris. Le programme prend en compte l'état des frontières de ce début d'année 1998 (!) et promet d'évoluer: ce n'est pour l'instant qu'une béta-version.

Graphiquement, l'ensemble est fonctionnel à défaut d'être superbe (l'effet d'ombre portée sur les continents est même très moche) et s'affiche à une vitesse raisonnable (pour du vectoriel).

+ On a parfois besoin d'une carte du monde. 3 modes de représentation de globe
- graphiquement un peu plat.

Auteur: Wolfgang Lug
Freew'are the world...
Configuration: OS2.1+, 2 Mo (3 Mo & 68020 conseillés)
Où: misc/edu/massive.lha



ALADDIN 4D
Les aventuriers seront gratifiés

Depuis si longtemps qu'on entend parler de la fameuse lampe d'Aladdin, elle semble vouloir franchir l'Atlantique. Elle est depuis longtemps connue et pratiquée aux Etats-Unis, mais dans un effort intense d'exportation, on la trouve chez un revendeur français, AGMO. On dit qu'elle a de belles gazettes, est-ce que c'est vrai ? On dit qu'elle a de belles fumettes, est-ce que c'est vrai ?

DEBALLAGE

Un fort bel emballage jaune avec la lampe d'où émane un discret filet de fumée; dedans cinq disquettes et un manuel. On est toujours un peu étonné de nos jours de recevoir des disquettes pour un programme aussi complexe que peut l'être un traceur, mais enfin, tout a l'air de tenir, bien qu'on puisse déjà supputer qu'on n'aura pas une collection d'images de démo et de textures.

Le manuel, à première vue, broché, est de fort belle qualité et semble conséquent, écrit assez fin sur plus de 250 pages avec des illustrations en noir et blanc. Horreur! Il n'y a pas d'index et la table des matières tient sur une seule page. Ça a l'air d'être le seul défaut car en lecture diagonale, il semble bien découpé et bien détaillé. C'est tout le contraire du manuel d'un logiciel concurrent tout nouveau sur le marché...

On installe. Tout de suite décevoir: pas de co-processeur mathématique, pas d'Aladdin ! Il est également évident que le logiciel se trouvera plus à l'aise sur un 68040 ou un 68060, mais pas de version spéciale pour ce dernier.

UN SYSTEME PAS COMME LES AUTRES

Dès les premiers pas, on s'aperçoit qu'on ne saurait se passer du manuel. Un système spécial mâtiné cochon d'inde. Pas qu'il ne soit pas pratique, au contraire, mais il faut s'y mettre. Ceci n'est pas simplifié par l'emploi de termes doubles pour désigner la même chose, il faut donc avoir de l'imagination pour interpréter.

Un axe de coordonnées toujours situé à l'origine permet de toujours bien s'orienter, si on sait par exemple que l'axe des X est noir et qu'il va de la gauche vers la droite, que l'axe des Y est blanc et qu'il va de l'avant de l'écran vers l'arrière, et que l'axe des Z, rouge, descend du haut vers le bas. Pourquoi cette singularisation? Enfin, on sait tout de même que si on ne voit pas le blanc, c'est qu'on est exactement dans le plan XZ.

Les touches de flèches verticales agissent sur le zoom, les horizontales sur l'angle de perspective. Pour les mouvements de vue de la caméra, c'est au pavé numérique qu'il faut s'adresser: les touches 1 et 3 font pivoter vers la gauche ou la droite, les touches 4 et 6 font basculer l'assiette dans le sens inverse ou dans le sens des aiguilles d'une montre. Les touches 7 et 9 font monter ou descendre la caméra (en pivotant autour de l'origine, comme les autres). Les touches 2 et 8, comme les flèches verticales, font du zooming, mais à plus grands pas. La touche espace ramène à la vue en axe (selon qu'on a sélectionné X,Y,Z dans le toolbox).

Ensuite, la sélection est assez particulière. Un clic sur un point d'un objet sélectionne en même temps l'objet (en blanc) et la première face dans la liste interne partageant ce point (en jaune). Si on veut sélectionner un autre polygone, il faut faire appel à une fonction spéciale qui change l'ordre de la liste interne. Pour désélectionner, il faut cliquer sur la touche droite. D'ailleurs, pas moyen de sélectionner un autre objet tant qu'on n'est pas en désélection totale. Il existe pourtant évidemment une multi-sélection. Et puis, il y a l'"Attach Point" (un bidule unique) qui joue plusieurs rôles à la fois. On peut recentrer un objet, un point, un polygone sur l'origine ou bien sur cet "Attach Point". Ce même point peut être lui aussi recentré sur un objet, ce qui fait que si on veut centrer deux ou plusieurs objets entre eux, il suffit de centrer l'Attach Point sur un des objets, puis recentrer tous les autres objets sur l'Attach Point.

Si vous possédez une souris à trois boutons, le bouton du milieu a le même effet que la fonction "Move Screen", c'est-à-dire que vous pouvez "tirer" la vue où bon vous semble.


MysticLand

VOUS AVEZ DIT OBJET ?

Enfin, c'est là qu'il faut bien comprendre la très grande particularité d'Aladdin, le concept d'objet n'existe pas! L'unité ici est le polygone, et celui-ci peut très bien faire partie d'un ensemble à un moment puis terminer sa vie dans un autre. C'est selon les auteurs un atout de poids. Je suis habitué au concept d'objet et il m'est difficile de trouver ça très pratique, tous ces polygones au même niveau, surtout pour la sélection, puisqu'on ne peut pas aller chercher l'objet "machinchose" dans une liste.

Je vous dis, c'est très particulier, pas bête, mais il faut s'y coller. Mieux vaut ne pas avoir travaillé de trop sur d'autres logiciels du genre. On est quand même un peu dépaysé. Par contre, je trouve très pratique les modifications. Quoique vous changiez, un point, un objet, etc... tant que le changement n'est pas entériné par un clic de la touche droite, la position originelle et la position modifiée sont toutes deux présentes à l'écran. Si on s'aperçoit d'une erreur, "Escape" et tout revient à sa place. C'est un peu semblable à R3D, et c'est ce que

Cornet

j'essaye d'obtenir (en vain, je crois) sur T3D. Par contre, pas moyen de revenir en arrière, pas de fonction UNDO.

Autre particularité, qui en gênera peut-être certains, mais pas moi, car j'y suis déjà habitué et j'aime assez travailler comme ça. Il n'y a qu'une seule fenêtre, pas de 3 vues + perspective. L'accès aux fonctions se fait par des menus déroulants, un boîte à outils à la DPaint et une autre liste configurable.

LA MODELISATION

Aladdin4D se définit comme un programme basé sur le point.

Qu'est-ce qu'on peut créer ? Commençons par explorer les menus (rappelons que les trois points de suspension après un item indique l'arrivée d'un requester).

Dans le manuel, les références aux menus sont très bien présentées, avec d'abord une brève description, puis les détails.

Menu "Project"

- -New. Il y a une option dans les Tool Types qui fait tourner la vue automatiquement quand on lance le programme ou quand on sélectionne cet item.
- -Open... On peut bien sûr charger un projet "Aladdin4D", mais aussi un fichier "Draw4D-Pro", ou "VideoScape Geo", "Scenery Animator DEM", "EPS", ou encore un objet "Lightwave".
- -Append...
- -Save
- -Save as... Permet de sauvegarder aux formats "Aladdin4D" ou ".geo".
- -Tools Accès direct à "DPaint" ou "ImageFX".
- -Information... Renseigne sur les polygones et les points, visibles et cachés, la RAM Fast et Chip.
- -About...
- -Quit...

Menu "Edit"

- -Make Arc... permet de faire une ligne demi-circulaire, simple ou complexe. Simple, elle peut ensuite générer, grâce à la fonction "Lathe" (génération par rotation), une sphère (ou autre solide de révolution). On peut choisir le nombre de segments ainsi que jusqu'à 8 rayons variables, (difficile à expliquer).
- -Make Rectangle... construit évidemment des rectangles, mais aussi des parallélépipèdes.
- -Primitives : soit platoniques (tétraèdre, octaèdre, dodécaèdre, isocaèdre), soit quadratiques (ellipsoïde, hyperboloïde, tore, cône elliptique, etc...), j'aurais plutôt appelé ça cubiques.
- -Sélection, MultiPoint... Là, on peut choisir son mode de sélection de points ou de polygones (simple, drag-box, lasso, polygones). Select Same.... est une trouvaille intéressante pour sélectionner des points ou polygones (ou groupes) de mêmes attributs, de même texture, (Fig.1)

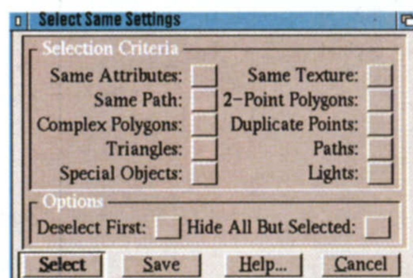


Fig.1

- -Tools : Breakup..., Center..., Clone..., Extrude..., Lathe..., Mirror..., Rotate..., Scale..., Shear..., Stretch..., Taper..., Twist.... Tous ces outils sont connus "d'étroits déistes".
- -Adv. Tools : Bevel..., Bridge..., Conform..., Explode..., LoSCut..., Point Control..., Spiral..., Spline <->Polygon..., Wire Bend....
- -MoveToFirst et MoveToLast, comme vu précédemment permettent de sélectionner différents polygones communs à un même point.
- -Join Polys, pour combiner deux polygones.

-Face (Begin, Add, End, Clear), pour faire des misères au polygone persécuté.

-Match points, pour (con)fondre deux points en un seul.

-Cleanup élimine les points doubles.

-To Triangles convertit les parallélogrammes en triangles, ce qui évite des déboires lorsqu'ils ne sont plus plans !

-Reverse Points, qui invertit l'ordre des points dans un polygone.

-Choose First Point, no comment.

-Manual Entry... entrée numérique pour la position d'un point.

-Trace Mode... vous fait choisir une image à placer en fond d'éditeur.

-Track Attach Point... fait considérer l'"attach point" comme origine.

-Set Attach Point place l'"attach point" à un nouvel endroit (clic).

-Set Quick, si certains points sont déclarés en "quick mode", permet de les replacer en ignorant ceux qui n'y sont pas, d'où des effets impossibles à obtenir par d'autre moyens.

Menu "Objects"

-Attributes: l'éditeur de caractéristiques propres de l'objet est géré par une liste où on en crée, on en charge, on en sauve, on en applique, on en supprime. On renomme l'attribut comme on veut, on a accès aux principaux paramètres avec une valeur de début et une valeur de fin, pour le morphing d'animation. On y règle ainsi la couleur, la réflectivité, l'irradiance (glow), la spécularité (indice, concentration et composantes couleur), la transparence (indice, épaisseur et sensitivité), la phase (wave) et la réflection de l'environnement. De plus, des options influent de façon importante sur la présentation de l'objet, show (pour éventuellement le désactiver), Background, Receive shadows, Cast shadows et Self-shadows. Encore d'autres paramètres... (Fig.2)

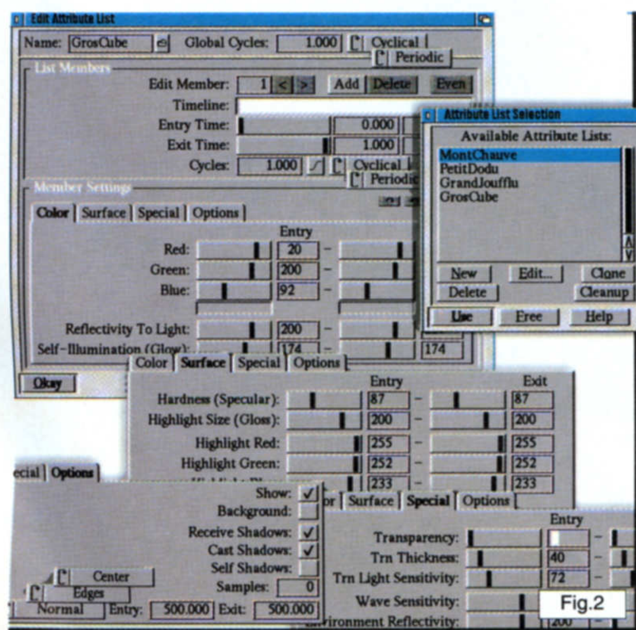


Fig.2

-Textures : Encore un panneau où les réglages sont gérés de la même manière, en liste. Procédurale (algorithmique) ou mapping (bitmap), telle est la question...(Fig.3)

-Shading : C'est là qu'on choisit entre trois genres de représentation des solides non plats : en facettes, lissage de Gouraud, Phong, ou encore l'angle de lissage des adjacents. (Fig.4)

-Caméra : Pour créer ou éditer une caméra. Les caméras peuvent bien sûr être multiples.

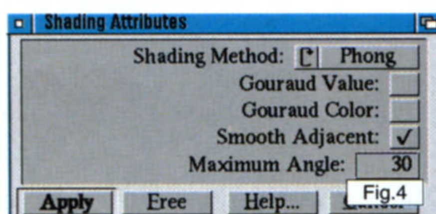


Fig.4

Ici ,nous arrivons aux fonctions qui font vraiment la différence.

- Light : gère les lumières,

- Gas : gère les effets atmosphériques gazeux, nuages, flammes, etc... chacun comme une entité enfermée dans un cube, grâce à des calculs de fractales, avec turbulence et autre effets réglables.

- Wave : ondes concentriques ou longitudinales.

- Flare : Lens Flares and co.

  - Fountain : Système de particules.

  - Extern : système de handlers externes, tels que mur de briques, notes... Ceux-ci (pour l'instant seulement deux) ont beaucoup plus de pouvoirs que les simples plug-ins, car ils peuvent modifier les bases de données utilisées entre chaque image d'une animation.

-Text : Là, il y a un peu tromperie sur la marchandise, comme dans Real, on ne peut utiliser n'importe quelle fonte, seules sont reconnues les ".4df" de ProDraw ou les ".4dff" d'Aladdin.

Menu "Path"

-Make Path... convertit un polygone en chemin. Ceci est un véritable puits d'animation.

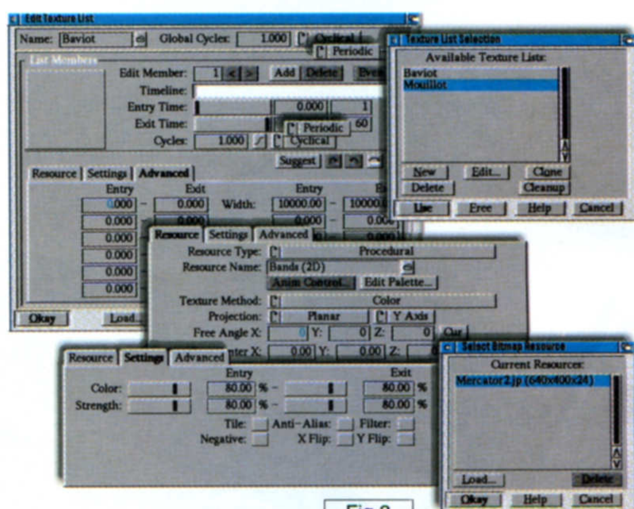


Fig.3

-Unmake Path fait l'inverse du précédent, cependant sans fioritures.

-Edit Path... les fonctions d'édition de "Make Path".

-Show Assigned Polygons montre les polygones assignés à un certain chemin.

-Show Assigned Paths fait l'inverse.

-Assign Path... assigne des objets à un chemin.

-Unassign Path annule les assignations.

-Deform pour les positions-clé de morphing.

-Tools : Align to Path et Path Extrude qui parlent d'eux-mêmes.

Menu "Environment"

-Global Lights... Contrôle global des lumières sans gestion des ombres (plus rapides).

-Fog... Brouillard sans plus.

-Rounding... Pas bien expliqué ??

-Background... Arrière-plan.

-Foreground... Premier plan en masque (genre genlock).

-Overlay... textures mixées à la fin du rendu.

Menu "Render"

-Record View fixe les paramètres de vue d'éditeur, afin d'y revenir éventuellement avec la fonction suivante.

-Restore View.

-Preview Screen Mode, prefs du mode de preview.

-Preview Anim..., prefs de rendu d'anim.

-Render Screen... requester de mode d'écran.

-Render Settings... Toutes les prefs de rendu. C'est là surtout qu'on trouve les "permissions", c'est-à-dire toutes les options de calcul comme les ombres portées, le lissage de Gouraud ou de Phong, le Z-Buffer (très important dans le cas où on veut respecter la préséance de l'éloignement lors des calculs de particules postcalculées,

autrement dit, qu'elles soient cachées par les objets situés devant, ce qui évidemment rallonge les calculs.

-Render... Pour faire un rendu sur écran, le choix est assez important : *Amiga Screen* (en fait tous les écrans disponibles dans votre liste, y compris éventuellement CybergraphX ou Picasso, etc...), *DCTV, OpalVision, Resolver, Retina, VideoToaster* et None (pour sauvegarder l'image sur DD). Il n'empêche que les préférences ne sont pas vraiment sauvegardables. Il faut redéfinir le mode d'écran à chaque session, sinon... adieu, veau, vache, cochon, couvées !

-Render Animation...

-Batch Render... Non-documenté.

Menu "Settings"

-Editor Settings...

-Editor Screen Mode...

-Coordinates?

-Axis?

-Auto Quick?

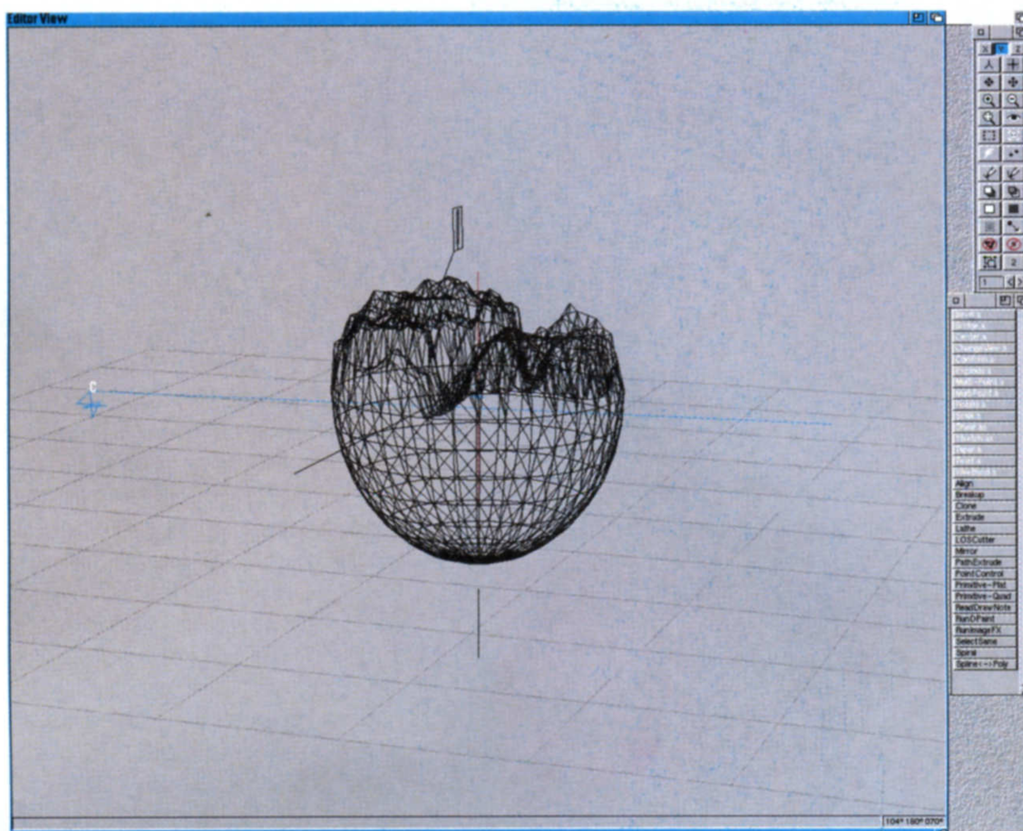
-Save Icons?

-Toolbar Window?

-Ext Toolbar Window?

-Save Settings

Tous ces menus sont assez clairs pour ne pas à avoir être détaillés ici.



LA PALETTE D'OUTILS

Voir l'image ci-contre.⇨



LA PALETTE DE PLUGINS

C'est là que se trouvent tous les outils externes, donc une palette extensible avec le temps et le bon-faire et le savoir-vouloir (euh, non c'est inversé) des programmeurs.

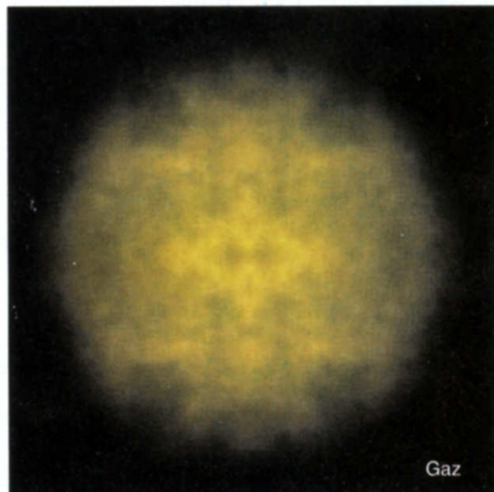
On la voit sur la vue générale.

MON AVIS SUBJECTIF

Aladdin est un outsider. Il n'est pour l'instant pas dans le peloton de tête, je le situe plus au niveau de Cinema 4D, Reflections ou Imagine. Il a beaucoup de particularités que les autres n'ont pas. Il est très bien achalandé en effets spéciaux comme les gaz, les particules, les lens flares, les lumières, etc... L'animation est assez souple et originale également. La configurabilité et le paramétrage sont exemplaires. La fonction "UNDO" fait cruellement défaut.

Un habitué des programmes classiques sera sûrement un peu désorienté. Je le conseillerais plutôt à un débutant ambitieux qui veut se lancer dans la 3D en dehors des sentiers battus. Il faut avoir l'esprit logique et mathématique, aimer l'expérimentation et être assez indépendant de caractère pour s'y sentir à l'aise, mais pour un tel aventurier de l'image, les récompenses seront gratifiantes. Enfin, il est compact et bien conçu et le manuel est très explicatif et complet (pour qui parle anglais) s'il n'est pas bien indexé.

Aladdin est un produit de Nova Design, donc un cousin d'ImageFX, donc un produit de qualité. Il est distribué en France par AGMO que je remercie pour le prêt du logiciel pour ce test. Prix 1995TTC.

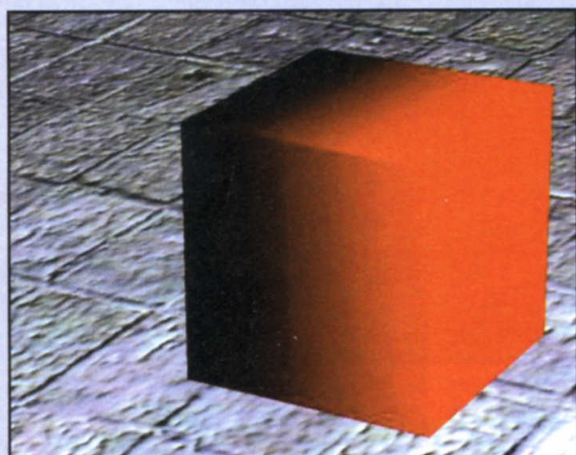

Gaz

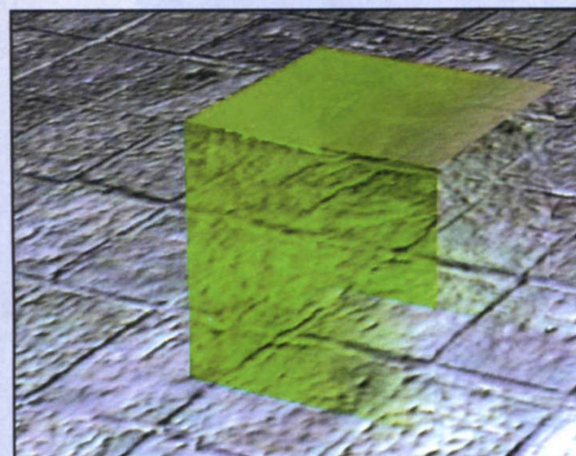


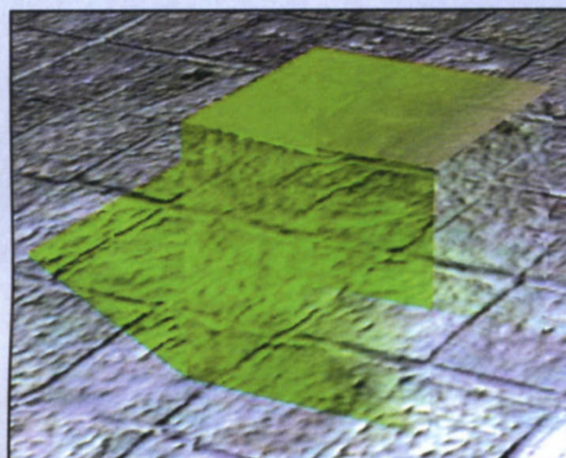
PROCEDURES RPL POUR LES TEXTURES

Nous allons aborder cette fois un aspect inhabituel des textures. En utilisant un script RPL, on peut réaliser des effets difficilement imaginables autrement. Grâce à la capacité du langage d'accéder à toutes les variables internes des objets, le choix est illimité. Comme ma connaissance du langage est pratiquement nulle, je ne vais pas avoir l'impudence de vous faire un cours de RPL, mais nous allons quand même mettre les mains un petit peu dans le cambouis en allant traficoter dans des scripts, en l'occurence deux particuliers, tous deux écrits par Frank Dodd. Ils sont tous deux sur le site ftp de Real et également sur le site R3D d'Amiga News. Alors, commençons par les télécharger, il s'agit de Gradient et de MaterialFade, tous deux compressés en zip (dans le répertoire "rpl" sur le site Real et cliquables sur la page "Archives" cheux nous).

Si vous n'avez pas accès à l'Internet, vous pouvez toujours envoyer une disquette avec une enveloppe réponse affranchie, je vous les copierai.


Fig.2


Fig.3


Fig.4

GRADIENT

Une fois téléchargés, il suffit de les décompacter avec "unzip", qu'on trouve partout, notamment sur Aminet dans "util/arc/", la dernière archive en date est, je crois, "Unzip512x.lha", elle est sur le CD Set4a.

Une fois décompactée, on se retrouve avec quatre fichiers :

- Example.RPL
- Gradient.txt
- Gradient.RPL
- MATHX.RPL (pour être sûr de ne pas avoir de problème, renommons-le "MathX.rpl").

Créons provisoirement un répertoire "Custom" dans "R3D3:RPL/" et mettons-y tout ça, juste pour le temps de l'expérimentation. Si plus tard on veut s'en servir souvent, il sera préférable de rentrer les deux fichiers RPL directement dans "R3D3:RPL" (normalement, le fichier MathX.rpl devrait d'ailleurs s'y trouver déjà).

Avant toute chose, sur Amiga, chargeons "Gradient.RPL" dans un éditeur, et à la ligne 44, changeons <"Custom/MathX.rpl" LOAD> par <"R3D3:RPL/Custom/MathX.rpl" LOAD>, car l'assignation ne se fait pas bien sinon. (Dans tous les cas, remplacez "R3D3" par le nom de votre assignation Real, si elle ne s'appelle pas ainsi, évidemment).

Ensuite, pour avoir une idée des effets, chargeons le projet "Example. prj". Je vous conseille de ne pas le charger avec "Replace" mais plutôt, si vous avez un "Default.prj" élaboré, avec "Replace sections" en ne sélectionnant que "Objects" et "Textures". Avant de faire un rendu, ouvrez la fenêtre "Materials" et sélectionnez la texture "TestMat". En principe, c'est la seule. Maintenant, sélectionnez le menu "Define/Procedures". Dans la requête de fichiers, sélectionnez le volume Real (pour moi R3D3:), puis, "RPL/Custom/Gradient.rpl". Avant de lancer le calcul, vérifiez que vous n'avez pas coché "B-Spline->Phong" dans les settings de la fenêtre "View" (ce qui déconnecterait le spline mapping). Voilà, tout est en ordre à présent. Lancez le rendu. Vous voyez que le verre présente un relief inattendu. C'est une conjugaison de deux textures, une de bump et une de couleur. Ramenez un handler à "Default" pour voir, puis l'autre.

Je vous suggère de lire ce que Frank dit de ses effets dans le fichier "Gradient.txt". Nous allons d'ailleurs faire de même. Toutefois, il y a quelques erreurs, alors, suivons la marche à suivre ici. Repartons de zéro. Chargez votre "Default.prj". Sélectionnez votre grille de 1.0. A l'aide de la "Measuring window", nous allons tracer une ligne du point 0,0,0 au point 1,1,1. (Et non pas 1,1,0), pas avec le menu "Create/Controls/Open Line" mais avec le menu "Create/ Controls/Axis" (vous pourrez tenter plus tard avec Open Line et vous verrez la différence). Cette ligne est utilisée comme courbe de variable pour la progression de l'effet de gradient. L'important est qu'elle aille de 0 à 1 en x, ensuite, la variation peut être celle qu'on veut, une sinusoïde, n'importe quelle courbe, pourvu qu'elle n'exagère pas en-dessous de 0 et au-dessus de 1 (résultats imprévisibles). Ici, nous avons une droite donc une progression régulière de notre effet de gradient. Elle s'appelle "line".

Renommons la racine du projet "Grad.prj". Ouvrons à présent la fenêtre "Materials" et donnons le nom TestMat

Fig.5

à ce nouveau matériau que nous créons. A présent, comme nous l'avons fait pour corriger l'exemple de Franck, chargeons le fichier RPL à l'aide du menu "Define/Procedures", exactement avec les mêmes précautions! Voilà le vif du sujet de notre Workshop ce mois-ci : c'est l'utilisation de scripts RPL à charger directement dans la fenêtre "Materials". Laissons tous les paramètres par défaut. Dans le handle "Color", rentrons, en le positionnant sur RPL, le texte suivant (à condition évidemment que votre projet s'appelle bien "grad.prj", que votre courbe s'appelle "line" et qu'elle soit directement dans la hiérarchie de racine) : <"/Grad.prj/line" SmoothX ApplyToRed> (sans les < > ! et attention aux majuscules minuscules). Rentrons la valeur 1.000 dans "a".

Construisons maintenant un objet simple pour y appliquer notre texture, un cube noir par exemple, comme Franck. Enfonçons-le d'un niveau hiérarchique avec <SHIFT-b> et appliquons la texture TestMat en parallèle dans la vue de face. Pour la suite de nos essais, faisons-nous un sol sous le cube avec une texture quadrillée par exemple (quelque chose de bien contrasté pour observer plus tard les effets de transparence. Elevons-nous et déplaçons-nous un peu de côté pour bien voir les trois faces de notre cube, déplaçons la lumière de notre scène de façon qu'elle éclaire ces trois faces. Encore une fois, vérifions dans les settings de la fenêtre de rendu qu'on n'a pas coché "B-Spline->Phong", et rendons en mode "Shadowless". Fig.2.

Essayons ensuite toutes les variantes possibles : ApplyToGreen, ApplyToBlue. SmoothX, SmoothY, SmoothZ, SmoothXY, SmoothXYZ. Dans le cas de SmoothXY on peut rentrer deux courbes (par exemple <"/Grad.prj/line" "/Grad.prj/line1" SmoothX ApplyToRed>) et pour SmoothXYZ trois courbes (par exemple <"/Grad.prj/line" "/Grad.prj/line1" "/Grad.prj/line2) SmoothX ApplyToRed>). Il faut bien sûr faire les courbes line1 et line2. Je vous conseille, également pour la suite, de faire une courbe line1 (0,0,1 0.5,0.5,0 1,1,1) et une courbe line2 (0,0,0 0.3,0.3,0.6 0.6,0.6,0.3 1,1,1). Expérimentez avec ça. En reprenant SmoothX et ApplyToRed, remplacez la courbe line par line1 ou line2.

Les variantes qui suivent sont à appliquer en bump et en scope. Repositionnez donc le color-handler sur Default et essayez le bump-handler avec ApplyToBumpX et ApplyToBumpY. Même chose avec le scope-handler avec ApplyToScope. Revenez vers le color-handler, essayez ApplyToWhite. Si vous êtes aventureux et malin, éditez le script dans un éditeur de texte en clonant la fonction ApplyToWhite en l'adaptant à ApplyToYellow, ApplyToCyan, ApplyToMagenta.

ApplyToCequevousvoudrez... rechargez le script dans la texture et essayez ces nouvelles commandes.

Encore quelques effets intéressants: rendez le cube blanc et faites le transparent en mettant "Brilliance" et "Transparency" à 100, puis regardez les différences en rendant en "Shadowless" et en "Normal". Fig.3, 4 et 5.

Les applications sont légions. Si vous mettez le nez un peu plus dans le script, vous aurez peut-être envie de changer des trucs, voire même de programmer de nouveaux scripts, bref de vous mettre au RPL. C'est ce que je ferais volontiers si j'avais le temps et si je ne devais m'éparpiller dans toutes les directions pour vous satisfèèèèèère, cherzamislecteurs !

Avec tout ça, je n'ai plus de place pour vous parler de "MaterialFade". J'avais pourtant promis de ne rien promettre pour le mois suivant, mais il n'y a que les zimbes et cils qui ne changent jamais d'avis.

MERCI DU FOND DU COEUR

Merci pour les nombreuses et belles images que vous avez toutes envoyées en masse pour la galerie francoreale. Nous allons être la risée de la galaxie. Pas un seul de vous realeurs ne s'est manifesté. Honte sur vous jusqu'à la 128ème génération.

REAL 3D NEWS

Le mois dernier, je vous ai mis l'eau à la bouche un peu tôt avec la **version 3.53**. Ayant obtenu l'info juste avant le bouclage, j'ai réussi à la faire intégrer au dernier moment, mais je ne savais pas alors qu'il n'était question (ô vexante répétition de l'histoire...) que de la version ouindoze. Pas de date pour la version Amiga. De toutes façons, cette version 3.53 (même sur PC) a été annoncée prématurément, elle n'est vraisemblablement pas celle qui sera distribuée puisque depuis, on apprend la très bonne nouvelle : la version 3.53f résout ENFIN tous les problèmes liés à l'animation de squelettes en cinématique directe et inverse.

David Ingebretsen abandonne la tutelle de la mailing-list au profit de Satu Heikkilä. Celle-ci, car c'est une dame, travaille au bureau de RealSoft. C'est donc un ange près du bon dieu qui va majordomer nos gazouillis realesques. On n'en sait pas plus pour le moment.

Le **concours de noms** pour la version 4 de Real 3D a été un véritable cauchemar. Tous les noms intéressants sont déjà pris. Un nom a été sélectionné, mais le processus de vérification des labels est encore en cours. Personnellement, sans vouloir être conservateur, je trouvais que Real 3D avait acquis ses lettres de noblesse sous ce nom, et il aurait mérité de le garder. D'autant plus que c'est à cause de la filiale de Lookheed qui a pris le même nom beaucoup plus tard que le nom doit être changé. Pas juste.

Fig.1



Le **concours bimensuel** continue toujours, voici une fort belle guêpe, gagnante il y a deux mois, signée Robert Dollase, évidemment.

Pour les **programmeurs RPL**, un kit d'indentation et de correction automatique pour GoldED est téléchargeable.

En vogue chez les animateurs américains, une des références est la "Bible" de l'animation traditionnelle : "**Illusion of Life**" de Walt Disney. ISBN: 0786860707 <http://www.amazon.com/exec/obidos/ISBN=0786860707/5682-3561478-116828>

Une **archive** très complète et en HTML sur le site de Jyrki Hokkanen <http://www.helsinki.fi/~jyhokkan/real3d.htm> avec une sélection des plus importants "threads" depuis le début de la mailing-list.

Phenomena est arrivé en version 1.4. Ça ne traîne pas. Trois nouvelles méthodes :

- WHEEL qui dirige les roues des véhicules et les fait tourner automatiquement par rapport à la vitesse.
- TRUCK pour animer les mouvements des véhicules articulés avec une cinématique correcte (par exemple pour les semi-remorques).
- ABS-DIRECTION qui fonctionne comme la méthode originelle de Real "DIRECTION", mais ramène le centre de gravité (COG) sur le chemin.

De nouveaux exemples dans des projets pour ces méthodes se trouvent dans le répertoire "phenom/projects/".

Cette version de Phenomena utilise un nouveau générateur aléatoire avec des "seeds" (valeurs de départ permettant de retrouver les mêmes valeurs si on recommence les calculs).

Il y a un nouveau sous-item dans l'item "Phenomena" : "Setup Anim-Particles". Il ouvre une fenêtre où se trouve un bouton "Sleeping Particle" actif par défaut. Celà signifie que le jet de particules ne commencera pas tant que qu'une méthode STARTER ne le déclenchera pas.

La méthode STARTER elle-même a été améliorée. Elle n'est plus seulement active sur d'autres méthodes, mais également sur les hiérarchies comme les "anims-particles" (les niveaux contenant les méthodes NOP contenant elles-mêmes les particules animées).

Nouveaux mots RPL : Ph_edit, mark_world, reorder, Ph_help, Ph_about, Set_PPpart, Anim_part qui, tapés dans une fenêtre RPL, ont le même effet que les menus leur correspondant.

Un grand nombre de fonctions du fichier Phenom.rpl ont été tranférées vers la librairie "DeltaRPL.rpl" pour faciliter la tâche aux programmeurs.

La disposition des gadgets dans la fenêtre d'édition de VOLCAN cachait certains labels. Ceci est réparé ainsi que dans les fenêtres Trails et Splash. Autre bogue résolue dans la méthode HISTORY.

Un truc pour la méthode **VOLCAN**. Les modèles de particules à générer sont visibles et donc gênants. Ma solution était de les planquer où on ne peut pas les voir, puisque leur emplacement importe peu. La solution d'Alessandro est plus académique : il suffit de rendre la méthode VOLCAN elle-même invisible en mode de traçage, puisque les particules générées, elles, ne s'y trouvent pas.

Et puisqu'on en parle, un nouveau site web pour **DELTA Engineering**, (Alessandro Tassora, guru notoire du monde Real et auteur du phénoménal "Phenomena"), où l'on voit que tous les programmeurs ne sont pas forcément nuls en création artistique. Superbes images ! <http://www.infosquare.it/users/delta> et ce n'est qu'une version bêta du site... en tous cas l'utile côtoie également l'agréable avec des tutoriels en conséquence.

Andy Jones a déposé son cadeau sous le sapin. Cela s'appelle "displacement mapper" et se calcule pour chaque intersection d'un mesh sa hauteur par rapport au centre de gravité (librement positionnable, il faut le rappeler) et ça déplace le point correspondant d'un second mesh (de même définition, bien entendu) de la valeur calculée selon la normale à la surface. Très spécifique comme utilisation! A prendre sur le site ftp si vous n'avez rien d'autre à faire, d'autant plus que si vous êtes sur Amiga, ça ne devrait pas marcher (comprends pas pourquoi, c'est du RPL).

CASABLANCA



Quoi de neuf?

Pour ceux qui auraient manqué le début du film, le Casablanca ressemble à s'y méprendre à un magnétoscope VHS, mais est en fait basé sur une architecture Amiga, et doté d'un disque dur amovible. Il permet d'effectuer des opérations de montage vidéo avec une facilité déconcertante, et fait actuellement un tabac en France et ailleurs.

Ce cest a été fait chez Technic Photo Son (TPS) à Laxou (54), un ancien centre Amiga Préférence et aujourd'hui revendeur du Casablanca. TPS venait de recevoir la disquette de mise à jour vers le système 2,1.

Une fois la disquette extraite, le système redémarre en affichant le logo Casablanca, mais toujours avec la mention version 1,3. Le logo n'a pas dû être mis à jour. Qu'importe. Au démarrage, il est nécessaire de rechoisir la langue utilisée pour l'interface comme lors de la première utilisation.

NOUVEAUTES

Le titrage

On peut accéder plus facilement aux fonctions de titrage, puisqu'il existe une option "texte". Ainsi, il n'est plus nécessaire de passer par les transitions pour titrer. Les polices sont aujourd'hui désignées par leur nom au sein du requester, et non plus comme auparavant par un numéro qui n'était pas très parlant, il faut bien l'avouer.

Le titrage s'effectue en réel sur l'image et non plus en aveugle sur une page blanche. Voilà qui est quand même plus pratique. Il existe aussi de nouveaux effets de textes.

Une autre nouveauté aussi: la possibilité de créer des bandeaux totalement paramétrables. On définit l'emplacement du bandeau, sa couleur et même sa transparence. On peut lui affecter soit deux, soit quatre couleurs en dégradé horizontal ou vertical.

Le son

C'était sans doute le point le plus critiqué sur le Casablanca. MacroSystem a bien repensé la chose. Il est ainsi possible d'extraire le son d'une scène afin de le réutiliser comme sample. Il suffit de sélectionner une scène, de se déplacer dans le menu "spécial", puis de cliquer sur "Scène -> Sample" (voir illustration). Le son sélectionné devient un sample réutilisable à tout moment. Avec ses trois pistes audio facilement paramétrables et mixables, le Casablanca offre aujourd'hui des possibilités audio très satisfaisantes.

En vrac

- le nom de la scène se présente sous une forme abrégée (S1, S2..etc.) au sein du chutier au lieu de Scène1, Scène2, etc..., qu'il est bien entendu possible de renommer. Cette nouveauté confère au chutier un aspect un peu moins fouillis qu'auparavant.
- Présence d'une touche pause permettant d'effectuer un arrêt sur images lors de l'édition de séquences.
- L'insertion vidéo à l'intérieur d'un plan est aujourd'hui possible alors qu'elle se limitait avant à de l'insert entre plans.
- Présence d'une fonction de dérushage automatique vous autorisant à enregistrer votre bande dans la continuité. Grâce à un bouton marqué "?" et situé à l'intérieur du menu "Séparer", le Casablanca reconnaît les changements à l'intérieur d'une scène. Il suffit ensuite de décider de, soit la conserver en la nommant, soit l'éliminer. Vous avez même le droit à l'erreur puisque la fonction "undo" vous permet de récupérer une scène effacée par inadvertance.
- Possibilité de créer des scènes vides à l'aide de fonds colorés fixes ou animés paramétrables (couleur, effet, durée de l'effet). Ces scènes nouvellement créées peuvent vous être d'une grande utilité car elles sont réutilisables avec les fonctions de titrage ou lors de la gestion des effets.

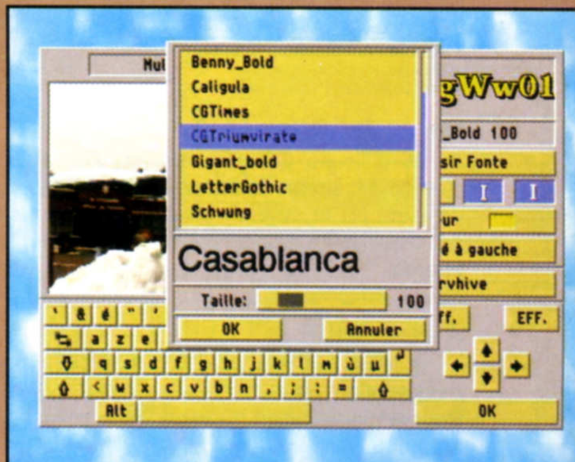
Conclusion

Grâce à cette mise à jour importante, le Casablanca s'affranchit de défauts de jeunesse. L'existence aujourd'hui d'un module DV et de l'option 68060 (voir temps de calculs ci-joints) confèrent à ce produit de réels atouts. Le Casablanca ne doit en aucun cas être considéré comme un joujou pour vidéastes nantis mais bien comme un outil de travail séduisant qui comblera aussi bien le grand public que le monde institutionnel.

Je terminerai par une remarque et un conseil pour les futurs acheteurs. MacroSystem conçoit de remarquables produits (Vlab Motion, Draco et plus récemment le Casablanca) mais n'est pas exempt de reproches pour sa politique commerciale vis à vis de ses clients. Il suffit pour s'en convaincre de voir les difficultés que rencontrent les possesseurs de Draco pour se procurer les évolutions de MovieShop.

Il existe deux réseaux de distribution du Casablanca en France: celui de CasaDraco et celui d'Optyx. J'encourage vivement les futurs acheteurs de ce matériel à acheter leur Casablanca chez un revendeur d'un de ces deux réseaux.





Seule cette attitude leur permettra de bénéficier de conseils, de mises à jour futures du système et garantira la pérennité de la machine.

Merci à la société TPS pour son aide à la réalisation de ce test. Prochainement, je vous préparerai un article "live" sur l'utilisation d'un Casablanca au cours d'un montage complet.

Temps de calcul avec 68060

Qualité Hi8 => 2,5 MB/s
image grande
Effet de page d'une seconde (parts = low) : 2,07 minutes
Effet de recul sur une scène de 13 secondes (+audio) : 38 secondes
Effet de ralenti sur une scène de 13 secondes (valeur 4) : 38 secondes
Fondu enchaîné de 2 secondes (Mix entre 2 plans) : 55 secondes
Effet 3D au centre de 1 seconde : 58 secondes

Les bones et la cinématique inverse

Lorsque des grues ou des bras de manipulation sont modélisés (en général), on constate que les vérins utilisés sont positionnés parallèlement aux bras ou télescopes concernés, parce que c'est beaucoup plus simple ainsi. Dans la réalité, les vérins de levage et de relevage, autant dans leur mode de fonctionnement que dans leur position de repos, ne sont pas toujours parallèlles à leurs supports. Dans cet exercice, nous n'utiliserons aucun bone...



Fig. 6

La **fig.1** vous montre les mouvements à réaliser et ceux résultants.Il s'agit pour cet exemple d'une grue composée d'un bras secondaire (a), d'un bras principal (b), d'un corps de vérin (c), d'un piston (d), d'une embase ou joint tournant (e) et d'un axe ou pivot (f). Les lettres g et h désignent des points de pivot nommés respectivement "B" et "A".

ON ATTAQUE...

La difficulté à surmonter, est l'obtention d'un coulissement du piston (d) dans le corps de vérin (c) et cela en utilisant un tout petit point qui devra également nous faire bouger la grue.

A - LA GRUE

1) Je ne vais pas vous refaire un cours de modélisation pour une scène aussi simple. Pour la modélisation du vérin, deux parallélogrammes suffiront (le corps du vérin et le piston). Dans le LAYOUT ne chargez pas, pour l'instant, les objets représentants le vérin. En observant la fig.2, vous devriez pouvoir modéliser les objets nécessaires. Les croix sur la fig.1 vous indiquent les emplacements des centres de gravité.

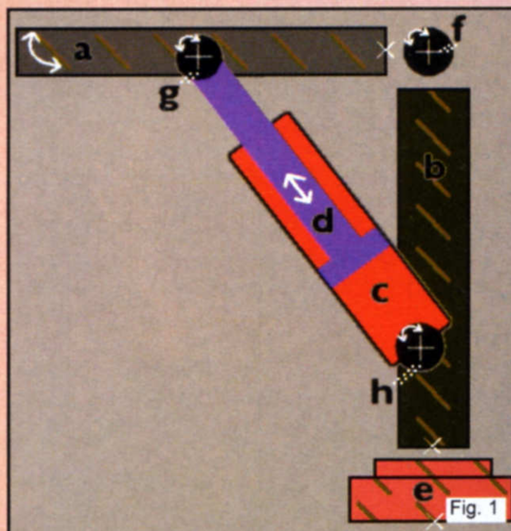
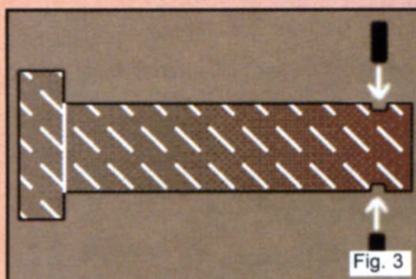


Fig. 1


Fig. 3

2) Créez un NULL OBJECT et nommé le SECOND TARGET

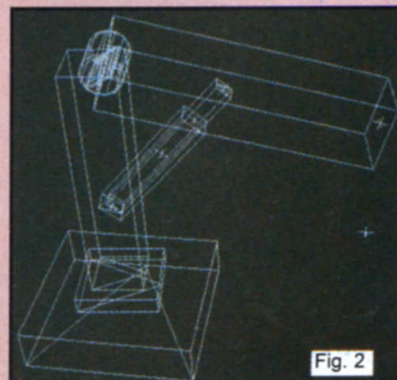
3) La définition de parenté des objets est la suivante: SECOND TARGET parent attribué OBJECT1 (a)

OBJECT1 (a) parent attribué OBJECT2 (f)
OBJECT2 (f) parent attribué OBJECT3 (b)
OBJECT3 (b) parent attribué OBJECT4 (e)

Le point de pivot C (f) est en réalité un axe maintenu par des verrous (figure 3).

La base (e) devra avoir tous ses paramètres de mouvement et de rotation inactivés. Essayez de vous rappeler de l'article précédent...

4) Ajustez le positionnement de SECOND TARGET de manière à ce qu'il soit au sommet du BRAS SECONDAIRE (a).


Fig. 2

5) ***RAPPEL***: les croix sur la figure 1 indiquent les centres de gravité.

Créez un NULL OBJECT et renommez le "GOAL-CHIEF". SECOND TARGET aura comme GOAL OBJECT "GOAL CHIEF".

Activer FULL-TIME IK dans ce menu. A ce "niveau de réalisation", vous devriez obtenir des mouvements de rotation des bras en agitant GOAL CHIEF.

6) Ajuster si nécessaire les longueurs des objets.Utilisez de préférence la fonction STRETCH (numérique) du MODELER.

B - LE VERIN

7) Chargez les deux objets du vérin.

8) Créez quatre NULLS OBJECTS et renommés les par "PISTON BOUT","CORPS BOUT","GOAL PISTON" et "GOAL CORPS".

9) La définition de parenté pour les objets liés au vérin est la suivante:

PISTON (d) parent attribué "BRAS SECONDAIRE" (a)
CORPS (c) parent attribué "BRAS PRINCIPAL" (b)

"PISTON BOUT" parent attribué PISTON (d)
"CORPS BOUT" parent attribué CORPS (c)
"GOAL PISTON" parent attribué CORPS (c)
"GOAL CORPS" parent attribué PISTON (d)

10) Positionnez les objets "PISTON BOUT" et "CORPS BOUT" au sommet de leur objet de parenté.

11) Veillez à ce que les objets "GOAL PISTON" et "GOAL CORPS" soient parfaitement positionnés au point de gravité des objets concernés. Si votre modélisation a été un peu "bâclée", vous risquez d'avoir des surprises.Ces points sont censés se trouver respectivement aux bases du piston et du corps du vérin.

12) Le "CORPS BOUT" a comme objet cible "GOAL CORPS" (GOAL OBJECT). Le "PISTON BOUT" vise l'objet cible "GOAL PISTON".

13) Réajustez si nécessaire leur positionnement.

Utiliser l'objet GOAL-CHIEF pour effectuer vos manipulations. N'oubliez pas de limiter les rotations de vos objets et d'activer la fonction FULL-TIME IK. Il vous faudra, pour conclure, énormément de rigueur autant dans les placements d'objets que dans la partie modélisation. Les images 4 et 5 montrent les positions repos et travail du vérin. L'image 6 a été réalisée pour ceux qui en sont à leur dixième relecture de cet article.

BON COURAGE...

NOTE: Lors des déplacements d'objets cibles (GOAL OBJECT) dans des scènes contenant énormément de chaînes IK, il arrive que les données ne soient pas prises en compte si vous effectuez les opérations manuellement. La cause de ce petit désagrément est dûe à notre légèreté en MIPS. (Ma carte accélératrice est une BLIZZARD 1260 boostée à 64 MHZ...).La solution est l'utilisation de données NUMERIQUES...

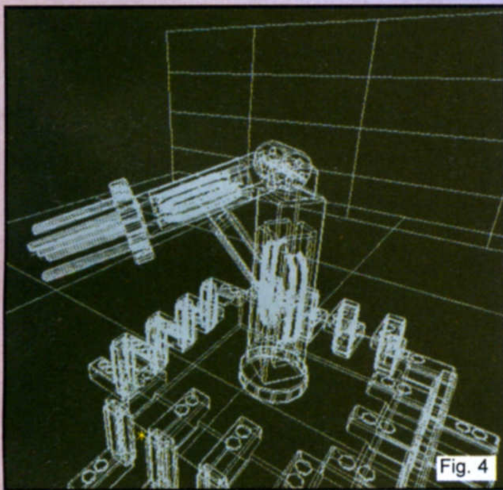


Fig. 4

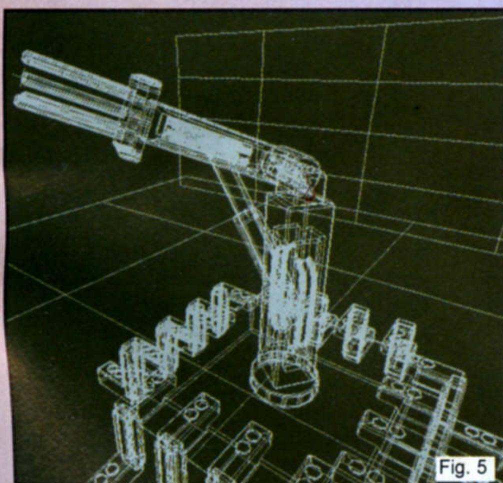


Fig. 5

Free Distribution Software

Tél : 03.20.02.06.63
Fax : 03.20.82.17.99
Du lundi au vendredi de 9 h à 18 h
http://www.fdsoft.com

Unités Centrales

Amiga 1200 + Pack Magic	2.590 F
Amiga 1200 + HD 260 Mo + Pack Magic	2.990 F
Amiga 1300 Infinitiv Basic	3.390 F
Amiga 1300 Infinitiv Plus (+ Scandoubler)	3.990 F
Amiga 1400 Zorro 2 Infinitiv Tower	4.890 F
Amiga 1500 Zorro 3 Infinitiv Tower	5.990 F
Tours Micronik ou Atéo seules et options	Tél.

Périphériques SCSI*

Lecteur CD-ROM 16 X SCSI-II Interne	700 F
Lecteur CD-ROM 16 X SCSI-II Externe	1.050 F
Lecteur CD-ROM 24 X SCSI-II Interne	990 F
Lecteur CD-ROM 24 X SCSI-II Externe	1.340 F
Graveur Philips CDD2600 Externe (6X/2X)	2.750 F
Graveur Yamaha CDR400 Externe (6X4X)	3.890 F
Zip Drive 100 Mo Externe	1.199 F
Disquette Zip Drive 100 Mo	99 F
Lecteur Jaz Interne + 1 cartouche 1 Go	2.500 F
Lecteur Jaz Externe + 1 cartouche 1 Go	2.890 F
Cartouche Jaz 1 Go	699 F
Disque Dur 2,1 Go Ultra SCSI Interne	1.940 F
Disque Dur 2,1 Go Ultra SCSI Externe	2.290 F
Disque Dur 3,2 Go Ultra SCSI Interne	2.440 F
Disque Dur 3,2 Go Ultra SCSI Externe	2.790 F
Disque Dur 4,3 Go Ultra SCSI Interne	2.740 F
Disque Dur 4,3 Go Ultra SCSI Externe	3.090 F

* Contrôleur SCSI requis.

Périphériques IDE

Lecteur CD-ROM 24 X IDE/ATAPI Interne	650 F
Disque Dur 2.5" - 1 Go IDE Interne	1.390 F
Disque Dur 3.5" - 1,6 Go IDE Interne	1.290 F
Disque Dur 3.5" - 2 Go IDE Interne	1.490 F
Capacités supérieures	Tél.

Divers

a7310 - 3.5" -> 3.5" - 80 cm	79 F
a7315 - 3.5" -> 2 x 3.5" - 85 cm	79 F
a7326 - 2.5" -> 2.5" + alim.Y - 21 cm	129 F
a7328 - 2.5" -> 3.5" - 70 cm	149 F
a7330 - 2.5" -> 2 x 3.5" - 70 cm	169 F
a7332 - 2.5" -> 2.5" + 3.5" -70 cm	169 F
a7340 - 2.5" -> 2.5" - 7 cm	79 F
a7345 - 2.5" -> 2.5" - 35 cm	99 F
a7347 - 2.5" -> 2 x 2.5" - 70 cm	129 F
at-001 - Rallonge 3.5" -> 2 X 3,5"	120 F
at-002 - 2.5" -> 3.5" - 30 cm	95 F
at-003 - 2.5" -> 2.5"+3.5" - 30 cm	120 F
IDE-MUX pour Amiga 4000	199 F
IDE-MUX pour Amiga 1200	249 F
Adaptateur moniteur M1438/1538S pour PC	159 F
Adaptateur moniteur VGA pour A1200/4000	149 F
Rallonge pour moniteur VGA (Sub 15)	149 F
Adaptateur SCSI Interne B1230/40/60Tower	290 F
Nappe SCSI Interne 1 à 6 périphériques	159 F
Bouchon de terminaison SCSI Externe	99 F
Adaptateur Série Modem 9 -> 25 broches	49 F
Câble Minitel <-> Amiga	75 F
Câble Parnet (Amiga <-> Amiga //)	99 F
Câble Null Modem (Amiga <-> Amiga/PC)	99 F
Câble SCSI 25/50 Externe	109 F
Câble SCSI 50/50 Externe	130 F
Coude 90° PCMCIA pour Tour	259 F
Interface pour clavier PC/W95 A1200 Tour	349 F
Interface pour clavier PC/W95 A2/3/4000	399 F
Boîtier alimenté pour 1 disque dur SCSI	540 F
Boîtier alimenté pour 1 lecteur CD SCSI	360 F
SIMM EDO 8 Mo / 16 Mo / 32 Mo	190 F / 350 F / 750 F
ScanDoubler externe pour tous les Amiga	790 F

Périphériques / Accessoires Divers

Alimentation originale 3A (500/600/1200)	290 F
Alimentation 200 W - 20A (500/600/1200)	599 F
Boîte rangement 150 disquettes Posso	149 F
Boîte rangement 150 disquettes Posso Occasion	60 F
Lot de 10 disquettes 3,5 pouces 880 Ko	30 F
Joystick Cruiser Noir	105 F
Joystick Cruiser Turbo	129 F
Joystick Zipstick SuperPro Autofire	149 F
JoyPad Competition Pro CD32 & Amiga	189 F
Digitaliseur 8 bit audio Megalosound (VA)	350 F
Souris 3 boutons 400 DPI	149 F
The Wippet (Port série accéléré sur PCMCIA)	499 F
Squirrel SCSI (Contrôleur SCSI PCMCIA)	530 F
SuftSquirrel SCSI (Idem+rapide + port série)	750 F
Modem :	
Modem USRobotics Flash 33.6/56K	1.160 F
Option : Kit Internet Amiga + Adaptateur Série	+150 F
Lecteurs de disquettes :	
DD 720/880 Ko interne pour A500/+	250 F
DD 720/880 Ko interne pour A600/A1200	Tél.
DD 720/880 Ko interne pour A2000/4000	Tél.
DD 720/880 Ko externe pour tous	480 F
HD Interne 1.4/1,76 Mo A1200/2/4000 (précisez)	650 F
HD Externe 1.4 / 1.76 Mo (WB2.04 minimum)	770 F

Cartes accélératrices 68030 & 060

Amiga 1200 :	
Blizzard 1230-IV (68030 - 50 Mhz MMU)	850 F
Blizzard 1260 (68060 - 50 Mhz MMU/FPU)	2.965 F
Blizzard SCSI-Kit pour B1230/1240/1260	540 F
Amiga 3000 et 4000 :	
Cyberstorm MKIII 060 (68060 - 50 Mhz MMU/FPU + Ultra Wide SCSI)	4.690 F

Cartes accélératrices PowerPC

Amiga 1200 :(nous consulter pour la disponibilité)	
Blizzard 603e 160 Mhz + Fast SCSI-II	2.900 F
Blizzard 603e 200 Mhz + Fast SCSI-II	3.690 F
Blizzard 603e 250 Mhz + Fast SCSI-II	4.465 F
Option 68030 à 50 Mhz pour Blizzard 603e	+395 F
Blizzard 603e+ 160 Mhz + Fast SCSI-II	2.900 F
Blizzard 603e+ 200 Mhz + Fast SCSI-II	3.690 F
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz	+420 F/+2.365 F
Amiga 2000 : (nous consulter pour la disponibilité)	
Blizzard 2604e 180 Mhz + Ultra Wide SCSI	5.760 F
Blizzard 2604e 200 Mhz + Ultra Wide SCSI	6.790 F
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz	+420 F/+2.365 F
Amiga 3000 et 4000 :	
Cyberstorm PPC604e 180 Mhz + Ultra Wide SCSI	5.570 F
Cyberstorm PPC604e 200 Mhz + Ultra Wide SCSI	6.590 F
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz	+420 F/+2.365 F

Cartes graphiques

Amiga 1200 Tower :	
Bus d'extension "AtéoBus" + Pixel 64	1.990 F
Nouvelle carte (800x600 - 24 bits) en émulation Picasso96 pour Amiga 1200 en tour sans carte Zorro II ou III !!!.	
Amiga 2000/3000/4000 et 1200T + Zorro2/3 :	
Cybervision 64-3D - 4 Mo	1.490 F
Scandoubler pour Cybervision 64-3D (A4000)	600 F
Autres :	
BVision64 & Cyberstorm PPC	*Nous Consulter*

Logiciels Amiga

AsimCDFS v3.8 -Version Française-	490 F
Directory Opus 5 Magellan - Vo -	490 F
IBrower -Vo-	250 F
Master ISO 2.0	Tél.
Miami 2.x enregistré + In-To-The-Net -Vo -	339 F
Organiser 2.0 -Version Française-	349 F
Organiser 2.0 -Version Française Mise à jour-	249 F
Personal Paint 6.4 -Version Française-	39 F
Turbo Calc 5 -Version Française-	Tél.
Turbo Print 5.02 -Version Française-	460 F
Turbo Print 6	Tél.
Wordworth 6 -Version Française-	450 F
Wordworth 6 -Version Française Mise à jour-	290 F

CD-ROM Amiga

ADE - Geek & Gadgets 2	105 F
Amiga Format 22 ou 23	49 F
Amiga Format 23	49 F
Aminet 22 (Décembre 97)	75 F
Aminet 23 (Février 98) - Dispo vers le 15	85 F
Aminet Set 4 ou Set 5	199 F
C.U Amiga CD 15 - T.F.X	99 F
Cygnus ED Professionnal Release 4 -Vo-	239 F
Deluxe Paint 5 CD	240 F
Distants Suns V5.01 -Vo-	239 F
French Storm (Libre essai en Français)	39 F
The Game Room	139 F
Personal Paint 7.1	240 F
Scala Plug In	239 F
Turbo Calc 5 CD - Version Française -	Tél.
Web It ! Volume 1	139 F
Brain Damage Pinball	249 F
Final Odyssey	319 F
Myst	339 F
OnEscapee	319 F
Shadow of the 3rd Moon (AGA/030)	309 F
Street Racer	179 F
Ultimage Gloom	179 F
Uropa2 -Version Française-	309 F

Plus de 200 CD-ROMs Amiga sont disponibles, demandez notre catalogue gratuit ou consultez la liste sur notre site Web. **http://www.fdsoft.com**

Amiga Forever CD — 399 F
Emulateur Amiga pour PC/Pentium

Commande sur papier libre ou bon de commande ci-dessous. Règlement joint par chèque, mandat ou Carte Bancaire par téléphone ou télécopie. **Frais de port CD-ROMs & Logiciels : 35 F Périphériques : 80 Frs - Confis & Tours : 100 Frs.** Livraison au choix par la poste ou par messagerie express.

Vente par correspondance uniquement

Bon de Commande à retourner à : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE**
82 Rue de Sailly, BP 134 - 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

NOM /Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : !__!__!__!__!__! VILLE : ....
Téléphone (obligatoire si Messagerie) : ....

Désignation	Qté	Prix
____	___	____
____	___	____
____	___	____
____	___	____
Frais de port forfaitaire : 35 F, 80 F ou 100 F (Voir ci-dessus)	1	____ F
Montant total de la commande		____ F

Ci-joint mon règlement par ( ) Chèque, ( ) Mandat,
( ) Carte Bancaire n° : !______!______!______!______! Exp !___!___!
Date et signature

Offre valable dans la limite des stocks, prix donnés à titre indicatifs, les CD-ROMS, Jeux et certains logiciels sont en langue anglaise.





DOOM, quand votre coeur fait DOOM...

Ca y est! Nous aussi nous pourrons dire "Je l'ai!". Comme pour faire un cadeau de Noël, ID Software a rendu publiques le 23 Décembre les sources d'un des jeux les plus mythiques : DOOM. Moins d'une semaine après, ils sont déjà deux sur Internet à nous proposer leur portage ! AGA et Cybergraphx sont supportés! Gros plan sur cet événement, qui intervient tout de même plus de 4 ans après la sortie PC ! Mais en une semaine de véritable marathon, ces années ont été rattrapées...

AmigaDOOM

par Philipp Grosswiler

Il est rapide l'ami Philipp! Le 26 Décembre, soit trois jours après la sortie des sources, il avait déjà une version qui tournait! Sur IRC, c'est Eric75 (du fameux canal #artbas) qui prévient tout le monde. Vite, je saute sur l'archive, récupère un WAD freeware (celui du premier Doom). J'installe la nouvelle version de l'ixemul library, la RTG master lib, je lance et... rien. D'ailleurs à ce jour AmigaDOOM n'a jamais produit le moindre résultat... Après de nombreux mails à l'auteur (un suisse très sympathique), il m'informe que chez lui tout fonctionne mais avec une Cybervision 3D sous Cybergraphx. Moi je n'ai hélas (pour l'instant) que l'AGA, mais la RTG master library comporte des routines chunky to planar afin de supporter l'AGA. Bizarre. Puis les 27, 28 et 31 Décembre sont sorties d'autres versions d'AmigaDOOM : je les ai toutes essayées sans succès. La dernière version m'a gentiment affiché l'écran de présentation puis, basta, plus rien. Je commençais à désespérer, lorsque...



ADOOM est arrivé...,

par Peter Mc Gavin

Ou Mc Gyver, comme vous voulez ! Car, dès la première installation d'ADOOM le 30 Décembre, le jeu s'est bien lancé et avec le son (bruitages seulement, pas de musiques) ! Sur ma configuration (1260/50 Mhz, 16Mo et AGA donc), le jeu tourne très bien. Il suffit de baisser une fois ou deux la taille de la fenêtre de jeu et le tout est parfaitement jouable : vraiment impressionnant. Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler le principe du jeu, mais sachez que les Breathless, Gloom et autres AlienBreed3D premiers du nom, peuvent aller se rhabiller ! Non seulement DOOM leur est supérieur techniquement (murs non orthogonaux, escaliers, vues extérieures, affichage 1x1 parfait), mais il les surpasse aussi côté jouabilité et plaisir du jeu. Les monstres sont nombreux, les





sons et les images sanglantes à souhait, bref du DOOM. Certes le jeu a bien vieilli face aux Quake et autres Duke 3D, mais c'est un régal que de voir enfin ce géant du jeu arriver sur nos machines. Les prochaines créations dans le style ont du souci à se faire tant la barre est placée haut désormais : Fratzen Geballer et Genetic Species peuvent commencer à trembler...

Interview des deux héros

J'ai d'abord correspondu avec Philipp pour AmigaDOOM.

ANews : Peux-tu te présenter ?

Phil: J'ai 22 ans, je vis en Suisse et bien sûr, je suis un Amigaïste depuis environ 10 ans ! Malheureusement, ici en Suisse, il n'y a plus beaucoup d'utilisateurs, les codeurs Hardcore sont tous partis...

ANews : Quand as-tu commencé à porter Doom sur Amiga ?

Phil: Je crois que j'ai été le premier à prendre les sources linuxdoom-1.10 sur le site d'ID. Je n'ai mis que 3 jours à porter ces sources sur l'Amiga. Pas si difficile en fait ! :)

ANews: Feras-tu une version AGA ou carte GFX seulement ?

Phil: Dans cette version, j'utilise le support RTG de Steffen Haüser. Cela permet aux utilisateurs AGA de faire tourner DOOM en 256 couleurs. (NDBEN: jamais réussi !)

ANews: Quelle configuration recommandes-tu ?

Phil: Si vous voulez jouer bien fluide, il vaut mieux une carte GFX et un 060 à 50 Mhz. Peut être qu'avec un 030/25 Mhz c'est encore jouable, mais le plus important c'est la carte GFX. (NDBEN: Sur 030/50 avec l'AGA, en diminuant la fenêtre de moitié, ça tourne bien).

ANews: Qu'est-ce qui t'a motivé ?

Phil: La première version, c'était pour voir si j'en étais capable, si je pouvais faire ce portage ! Quand j'ai vu que ça tournait, je me suis dit: "Allez, faut que les autres s'amusent avec aussi !". Je l'ai répandu sur IRC et j'ai eu beaucoup de réponses enthousiastes. C'est devenu ma motivation maintenant, vu que tout le monde parle d'AmigaDOOM ! Je veux faire le meilleur DOOM sur Amiga et pour pas un rond ! Une version PowerPC est en route, mais je ne peux pas dire quand elle sera finie.

Puis ce fut à Peter McGavin de s'y coller !

ANews : Peux-tu te présenter ?

Peter McGavin: Je vis en Nouvelle Zélande et je travaille pour une société de recherche scientifique en tant que mathématicien appliqué. J'utilise l'Amiga depuis que mon frère en a acheté un en 85. Puis, en 92, je me suis acheté mon A3000.

ANews: Tu étais impliqué dans GloomDeluxe avec les chunky to planar ?

PMG: Oui, mais rien d'officiel. Gloom Deluxe a une interface c2p générique et n'importe quel programmeur peut écrire sa propre c2p. J'ai fait les miennes puis les ai uploadées sur Aminet. J'ai aussi écrit l'émulateur Spectrum v1.7, Flick v1.5 et CyberAnim v1.3.

ANews: Etait-ce un rêve de porter DOOM ? Y aura-t-il d'autres versions ?

PMG: Un challenge tout au plus. Je travaille sur la version 0.3, mais je vais devoir retourner à mon vrai boulot. Si d'autres portages évoluent bien mieux que le mien, il n'y aura pas d'intérêt à continuer.

ANews: Un projet de jeu personnel ?

PMG: Je doute d'avoir le temps pour ça! Je suis plus intéressé par les algorithmes internes que par la jouabilité, les graphismes, etc...

Comment ca marche ?

- Pour AmigaDOOM : on trouve tout ce qu'il faut sur www.pluck.com dans le lien Downloads. Il faut en plus d'AmigaDOOM la dernière version de la Ixemul.library, la RTG master library, AHI pour le son et le Doom.wad (qui fait 4 Mo une fois décompressé). Je rappelle que je n'ai pas réussi à le faire tourner sur AGA, mais on m'a dit que sur carte gfx, il n'y avait pas de problème.

- Pour ADOOM : il faut l'archive ADOOM2.0.lha dans Aminet/game/shoot puis le WAD de 4Mo ci-dessus. A noter que j'ai essayé avec un WAD de DoomII et que ça marche impeccablement bien. On peut donc jouer également à Doom II, ce qui fait du projet d'Alive Media Soft un projet totalement obsolète. N'hésitez pas à m'envoyer un mail si ça ne marche pas. Maintenant, on attend Quake ...

Depuis, de nouveaux portages ont vu le jour dans Aminet game/shoot, à savoir AmiDoom et PsiDoom spécialement optimisé pour 030/50 Mhz. De nouvelles versions des deux premiers sont aussi arrivées. A vous de choisir lequel vous convient le mieux. Une réflexion pour finir. Peu après la faillite de Commodore, John Carmack, le programmeur de Doom, affirmait qu'on ne pouvait faire tourner Doom sur Amiga : pas assez puissant selon lui. Aujourd'hui on se rend compte que sur un A4000 de l'époque (040/25 Mhz et AGA) Doom tourne relativement bien. Cette attente de plusieurs années était-elle donc justifiée? Doom sur Amiga n'aurait-il pas incité les Amigaïstes à upgrader leur machine plus rapidement ? La question reste posée...

 afe@mygale.org

Uropa 2

UROPA 2: The Ulterior Colony et Sword



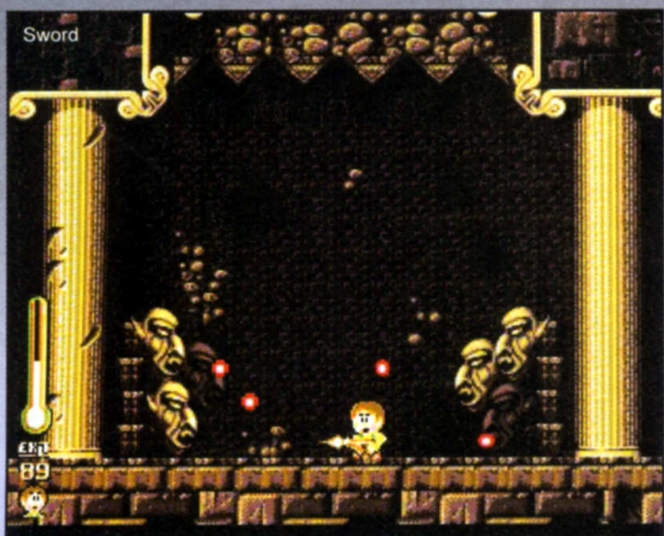
UROPA 2: The Ulterior Colony Aventures par Vulcan Software, tout Amiga

Ce jeu a déjà été présenté par Stéphan Martin dans la revue de presse anglaise du mois dernier. Il s'agit toujours d'un jeu d'aventure en 3D isométrique dans lequel vous dirigez un petit robot. Votre but : sauver Uropa 2, une colonie lunaire de Jupiter de l'invasion de droïds ennemis. Le jeu n'est pas sans rappeler de plus anciens titres comme Cadaver dans le concept. C'est dommage car le style a un peu vieilli. Après une intro en synthèse assez réussie, on choisit une mission et on attaque. Une voie digit énonce en anglais le but à remplir, mais heureusement, le jeu est localisé en français. Il vous faudra détruire certaines salles, sauver des colons et détruire pas mal de droïds la plupart du temps. Je trouve malheureusement que l'intérêt du jeu n'est pas énorme. De plus, les graphismes sont tout juste corrects et il n'y pas le moindre scrolling. De temps en temps, les missions sont en extérieur : vous pilotez un vaisseau en 3D faces pleines, mais dans un décor dépouillé et monotone. Certes, cette partie du jeu est fluide, mais elle n'apporte pas grand chose à mon avis. Uropa 2 fait surtout penser à un bon jeu DP (ce qu'il était d'ailleurs à l'origine) qui a été fignolé par ci par là pour devenir commercial. A recommander aux fanas d'aventures seulement, les autres n'y trouveront pas leur compte. On attend quand même mieux de la part de Vulcan.

SWORD : Plate-formes par Titan HB, tout Amiga, 1 joueur.

Damned ! On a volé l'épée de votre souverain ! Sans elle, le roi n'est plus légitimé et devra laisser la place à un usurpateur qui ne fera que semer chaos et désolation sur le royaume. Diantre, quel scénario incroyable ! Ce n'est pas grave, c'est juste pour trouver un prétexte à Sword, le premier jeu de plate forme de Titan. Déjà, il tourne sur tous les Amiga, donc on pourrait craindre le pire (et piétiner de rage car le 500 c'est fini !) Mais par une astuce de programmation, les auteurs affirment afficher 128 couleurs sur tout Amiga. Sympa, mais le coup de la liste copper, on nous l'a déjà fait... Bref, vous dirigez un jeune héros armé d'une mitraillette dans des scrollings tantôt horizontaux, tantôt multi directionnels toujours fluides. Le système de tir est original : si vous tirez trop longtemps, une jauge vous indique que l'arme est surchargée et qu'il faut aller mollo sur la gâchette. Sinon, ça ne tire plus ! Les décors sont plutôt réussis, sans être magnifiques, on est loin d'un Brian the Lion par exemple. Les monstres et pièges sont variés et bien cachés, un peu trop même car il faudra perdre de nombreuses vies pour en découvrir certains et le savoir pour la fois d'après. A propos, chaque vie perdue vous fait revenir au début du niveau. Comme les ennemis et certains pièges déjà passés ont tous disparu, on traverse un niveau vide... Les boss de fin sont très gros et réussis, même s'ils ne sont pas beaucoup animés. Chacun a un déplacement qu'il faut étudier pour pouvoir le passer sans trop de casse. En résumé, un jeu convenable mais qui n'apporte rien au genre, déjà bien représenté sur notre machine. A offrir à son petit frère ou à sa petite soeur, et pour retomber un peu en enfance soi-même...





News en vrac

• "Avant la PLaystation et avant la Nintendo 64 !" tel est le slogan de Clickboom pour... la sortie de Quake sur Amiga ! Ca y est enfin ID Software a fini par le signer ce contrat ! Si tout va bien, le mois prochain, j'espère avoir des détails sur ces négociations et la version Amiga de Quake auprès de l'éditeur Canadien. Après Capital Punishment et Myst, quel palmarès!

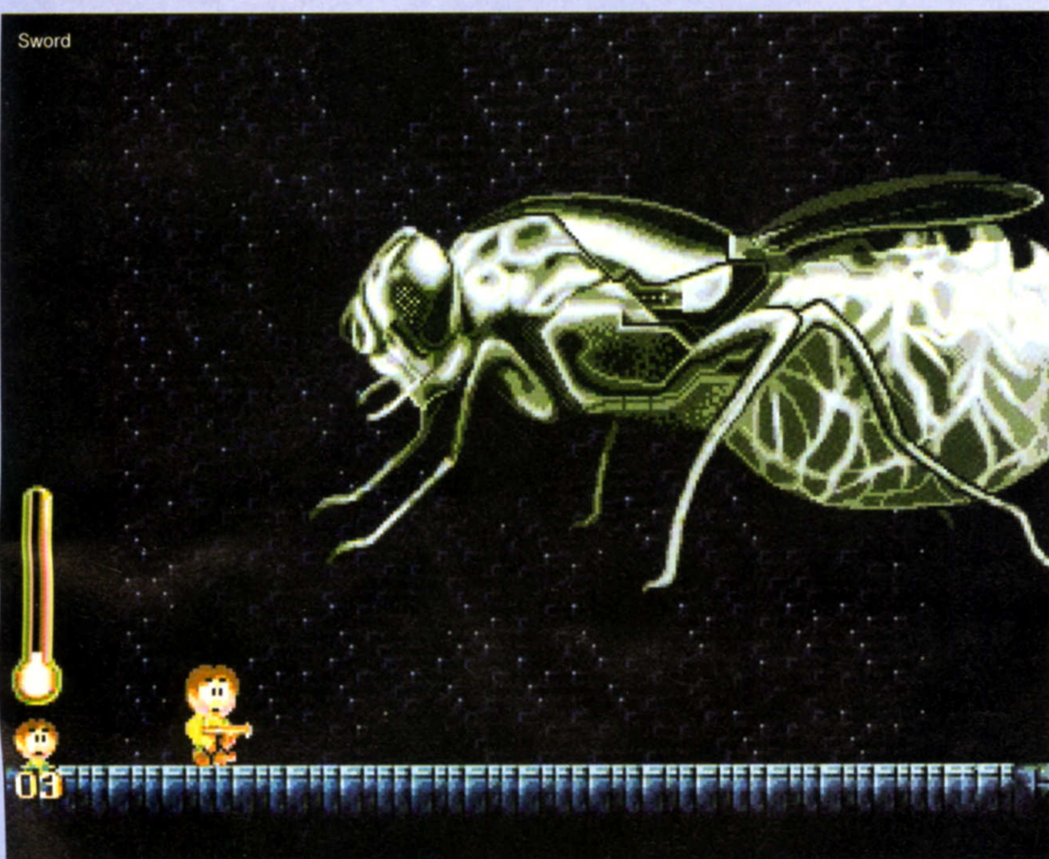


• Ils ont signé, c'est pour la vie! Forgotten Forever et Child of Darkness (rebaptisé Dafel Bloodline pour l'occasion) ont enfin trouvé un éditeur en la personne de Sadeness. FForever est un jeu de stratégie ressemblant fortement à Command & Conquer, tandis que Dafel Bloodline est un jeu à la Zelda avec des combats dignes d'un StreetFighter. A noter aussi que ce même éditeur a annoncé la sortie de OnEscapee (test dès reception) et le retard de Foundation (Fevrier-Mars).

• Toujours dans les signatures intéressantes, Alive Media Soft annonce qu'il distribuera Gilbert Goodmate, un jeu d'aventure dans la lignée des Monkey Island et dont les graphismes s'annoncent déjà excellents.

• Max Rally est un jeu de course auto vu d'en haut dans la tradition des All Terrain Racing et autres Super Cars. Il permettra des parties jusqu'à quatre joueurs simultanés en reliant deux Amiga par serial link et écran splitté. Six personnages à la conduite différente seront disponibles, plusieurs surfaces de jeu, des bonus, des modes de jeux différents. Bref, il devrait y avoir de quoi passer de bons moments. Le jeu est prévu pour AGA seulement et sera disponible directement chez les programmeurs (Fortress Software). On en reparle dès qu'une version atterrit à la rédaction.





• Les CD d'APC&TCP : il s'agit d'un regroupement de programmeurs allemands qui sortent régulièrement des CD, un peu comme Aminet. Mais le contenu est plus orienté jeu, ce qui est très intéressant vu que l'on peut trouver de nombreuses previews et autres démo jouables. J'ai reçu les CD N°4 et 5 d'APC&TCP dans lesquels se trouvaient des démos de Flyin'High, Shadow of the Third Moon, Pinball Brain Damage etc... Quelques nouveaux screens de Phoenix (un jeu à la Wing Commander) mais toujours pas de démo. Je vous recommande ces CD si vous êtes fanas de jeux Amiga et que vous en avez marre de tout récupérer sur Internet ! Pour plus d'infos : Andreas@high-volt.gun.de

Au mois prochain avec, je l'espère, Myst (ClickBoom dit l'avoir envoyé...), OnEscapee et Final Odyssey. Dis donc, ça commence à revenir !

32.72

32.72 c'est le prix que vous payez chaque numéro d'AmigaNews quand vous êtes abonné. Voilà une bonne façon de revenir aux prix d'antan ! Téléphonez au 05 61 47 25 67 avec votre numéro de carte bancaire, ou faxez-nous au 05 61 47 25 69, ou bien envoyez votre chèque de 360F à AmigaNews abonnements, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse.

Tarif pour la France métropolitaine. Pour l'étranger, voir l'encart Abonnements dans le journal